

ИГРЫ

Русская Рулетка

Бермудский синдром

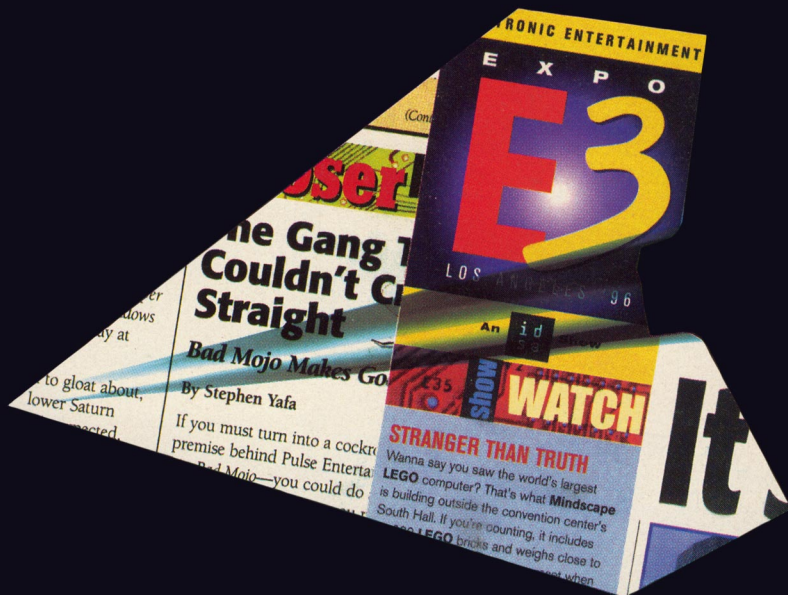


A.T.F. Cyberia²

Полное прохождение Sea Legends







Словечки редактора

В мае произошло 2 события, о которых стоит рассказать. Первое - мирового масштаба - Electronic Entertainment Expo "E3" в Лос-Анжелесе, другое - важное только для России и гораздо менее заметное - награждение лучших российских игр-участников конкурса фестиваля "Аниграф'96".

E3 - самая гигантская выставка электронных развлечений в мире, проходит в Лос-Анжелесе второй год подряд, занимает площадь порядка 21 футбольных полей и в следующем году переезжает в Атланту, а с 1 по 4 ноября будет проходить первая E3/Tokyo'96 в Nippon Convention Center. Из представленных на шоу 2000 интерактивных продуктов, пожалуй, только сотни две доберутся до России и, скорее всего, только к Новому Году. Моде этого года: on-line и 3D игры.

Стремясь отразить влияние интерактивно-развлекательной индустрии на экономику США, Ассоциация производителей интерактивной программной продукции - Interactive Digital Software Association - (IDSA) к выставке E3 опубликовала доклад, посвященный специально Entertainment/Edutainment Software Industry. В целом, данная индустрия представляет собой один из наиболее динамично развивающихся секторов американской экономики.

В 1996 году общий объем продаж в данной области составил приблизительно 7,7 миллиардов долларов, в том числе 4,4 миллиарда долларов в оптовых ценах и 3,3 миллиарда - за счет непрямых продаж.

В компаниях отрасли развлекательно-образовательных программных продуктов занято свыше 90 000 человек, многие из которых являются профессионалами высокого класса.

Темп роста занятости в компаниях отрасли составляет 26 % в год (для сравнения - всего лишь 2% в компаниях, входящих в список 500 ведущих промышленных предприятий США (Fortune 500 Industrial)).

Расходы на исследования и развитие новых технологий в 1995 году составили почти 2,3 миллиарда долларов, то есть, по данному показателю, от-

расль более, чем в два раза опережает среднестатистическую компанию из числа 500 ведущих.

На российском рынке ситуация прямо противоположная. На конкурс российских законченных разработок было представлено 22 игры. Средний тираж лицензионных "бестселлеров" русских разработчиков редко превышает 2000 копий. Несмотря на жесткую ценовую конкуренцию с "золотыми" пиратскими дисками и лучшую упаковку оригинальные продукты распространяются мало, на корню обесцениваются пятидолларовыми китайскими сборниками с десятками игр. Денег в индустрии нет. Количество профессионалов и энтузиастов, которые до сих пор верят в будущее российского рынка компьютерных игр и создают игры, не превышает 200 человек. Тем не менее, за прошедший год было выпущено несколько классных продуктов российского происхождения, и хочется верить в то, что из гадкого утенка может вырасти сильный лебедь, при условии, что рынок цивилизуется. А пока здесь нет крупных капиталовложений и крупных проектов, нам захотелось узнать, как обстоят дела с русификацией западных игрушек, ибо популярность оных несомненна. Все достаточно хорошо знают "русские" пиратские версии Larry, LBA, Full Throttle, Cyberia и C&C, но Sierra, Electronic Arts, Virgin и Interplay вряд ли догадываются об их существовании. Да и сами пользователи порой ворчат на скверный перевод и непрофессиональный звук. Поэтому мы решили поговорить о проблемах, связанных с локализацией компьютерных игр, с несколькими профессионалами. Читайте этот любопытнейший материал в рубрике "Интерракт".

Для нас очень важно ваше мнение о популярности российских компьютерных игр, вы можете помочь нам, заполнив топ 5 в анкете, опубликованной на 64-ой странице. И не забывайте заглядывать на нашу web-овскую страничку, которую мы время от времени изменяем согласно вашим пожеланиям.

Главный редактор
Эва Рухина

Интерракт

Несколько вопросов и ответов о локализации компьютерных игр 6

Вы можете купить наш журнал:

В Москве:

«Дом Книги в Сокольниках»,
Русаковская, 27, тел. (095) 264-81-21
«Торговый Дом Таганский»,
Марксистская ул., 9, тел. (095) 270-54-07
«Дом Технической Книги», Ленинский пр., 40,
тел. (095) 137-06-33
«Библио-Глобус», ул. Мясницкая, 6,
тел. (095) 928-87-44
«Молодая Гвардия», ул. Большая Полянка, 28,
тел. (095) 238-50-01
«Московский Дом книги»,
ул. Новый Арбат, 8, тел. (095) 290-45-07
Книготорговая фирма «Центр-Техника»,
ул. Петровка, 15, тел. (095) 924-36-24
«Белый Ветер», ул. Никольская, 10/2,
Смоленская пл., д. 13/21
«Гейм-Лэнд», СК «Олимпийский»,
8-й подъезд
МКТП «Мир», Ленинградское шоссе 13,
тел. 152-82-82
ОО «Столица», ул. Покровская д. 44,
тел. 917-40-74
«Юнивер», ВВЦ, павильон
«Вычислительная техника»
«Бука», Каширское шоссе, д.1, к. 2,
тел. 111-51-56

В Санкт-Петербурге:

В нашем представительстве:
С.-Петербург, 196105, пр-т. Гагарина, д.1,
комп. 436, представительство
«Антонюк-Консалтинг», тел. 294-85-12

«Дом Книги», Невский пр., 28,
тел. (812) 219-94-57
«Техническая книга», ул. Пушкинская, 2
«Шанс на Садовой», ул. Садовая, 40
Книжный маг. N55, Большой пр. П.С., 34
«Компьютеры», Невский пр., 147
«Европа-Центр», ул. Ленсовета, 35
«Союз издателей и распространителей»,
станции метрополитена

В Риге:

«Гир-Тор», тел. (0132) 320-148
«636», тел. (0132) 21- 28-48

В Киеве:

«Алдим», Киевская служба подписки,
ул. Закревского, 15, тел. (044)
212-08-46

В Минске:

«Триумф», тел. (0172) 66-16-80

В Новосибирске:

«Нэта», (3832) 46-08-63

В Пензе:

«Ювенал», тел. (8412) 55-98-13

Интервью

Интервью с Игорем Селивановым 8

Аниграф'96 12

Новости ЕЗ 14

Анкета 64

Коды 60

Интерфейс 62

Топ экспертов 65

Подписка 66

Игры для ПК

A.T.F. Павел Коротов 22

Rise & Rule of ancient empires Дан 24

Duke Nukem 3D (полная версия!) Петр Высотин 26

Fantasy General CoValent SkyHunter 28

Kingdom O' Magic Михаил Горюнов 30

Cyberia 2: «Resurrection» Павел Коротов 32

Бермудский Синдром Кузя Дорофеев 34

Star Control 3 Павел Коротов 58

Русская Рулетка Павел Коротов 36

Страна незнайки

Dorling Kindersley Анастасия Рыкова **38**

Происхождение видов Михаил Горюнов **40**

Стопкадр

Опыт «Коминфо» Ольга Латыева **59**

Тактика

Прохождение игры Sea Legends **48**

Прохождение игры Stonekeep **52**

Серфинг

История Java **44**

Игры для Мака

Full Tilt Pinball Михаил Корниенко **42**

Al Unser Jr. Arcade Racing Михаил Корниенко **43**

Основан в 1994 году
№ 5/1996 (11)
Выходит 10 раз в год.
Зарегистрирован в Комитете
РФ по печати
27.12.94 г. под №013173.
ИНН 7713019783

Главный редактор
Эва Рухина

Дизайн номера
Андрей Сорокин

Литературный редактор
Наталья Моисеевкова

Отдел распространения и подписки
Алексей Алехин
Олег Никитский
тел. 188-02-83

Отдел рекламы
Константин Салко
тел. 216-53-90, 216-50-83

Фото в номере
Алексей Куденко

Перевод
Дмитрий Жантлев

Подписной индекс
91783 по каталогу АРЗИ
72765 по каталогу ЦРПА

Редакция не предоставляет со-
веты и подсказки по телефону,
обращайтесь, пожалуйста, по
почте.

Pro Igrы Magazine contains arti-
cles under license from CMP
Publications, Inc. and CMP
Media, a partnership. The articles
are used by permissions of
HomePC, copyright
1996 CMP Publications, Inc.
All rights reserved.

Подписано в печать с
оригинал-макета 10.06.96
Формат 60х90/8.
Гарнитура "Плещецк"
Печать офсетная.
Тираж 20000.
Цена свободная

Общество с ограниченной
ответственностью
"Антонюк-Консалтинг".
Адрес: 129223, Москва, пр. Ми-
ра, ВВЦ, а/я 41, Антонюк-Кон-
салтинг, "Pro Игры".

Пленки изготовлены
АО "Компьютер Уолд".
Отпечатано в типографии ком-
пании ScanWeb (Финляндия).

ООО "Антонюк-Консалтинг",
1996.
Полное или частичное воспро-
изведение или размножение
каким бы то ни было способом
материалов, опубликованных
в настоящем издании, допуска-
ется только с письменного
разрешения
"Антонюк-Консалтинг".

Редакция не несет ответствен-
ности за содержание реклам-
ных материалов.

Несколько вопросов и ответов о локализации компьютерных игр

Желая рассмотреть проблему локализации игр с различных точек зрения, мы предложили ответить на ряд вопросов пяти людям, имеющим достаточно обширный опыт в этой сфере.

**Анатолий Шевчук,
компания «Дока»**

1 Для полной локализации продукта (без учета сроков перевода текстов) необходимо от одной недели до одного месяца (при условии, что продукт в принципе пригоден для локализации по своей идеологии, и локализация осуществляется легально, т. е. при поддержке разработчика).

2 Основная проблема - русский язык со всеми присущими ему сопутствующими проблемами (кодировки, фонты, драйверы, длина текстовых и голосовых сообщений и т. п.). Особые проблемы возникают при необходимости синхронизации голоса и анимации или видео (дубляж). Требуется:

желание и согласие разработчика;
опыт работы с различными языками;
квалифицированные литературные и технические переводчики;
достаточный технологический уровень работы с графикой, видео, звуком (это необходимо при плохой поддержке со стороны разработчика).

3 Наш рынок пока мало кому интересен, и большинство разработчиков просто не хочет лишней головной боли без разумной финансовой компенсации. Т. е. основная причина - в малой емкости рынка. С другой стороны, для местных издателей по той же причине нет большого смысла заниматься локализацией при тиражах 3-5 тысяч копий и при условии достаточно больших роялти, которые требуют разработчики.

Если кратко - это все. Если подробно - нужен отдельный разговор.

Вот вопросы, предложенные нашим героям:

1 Сколько времени требуется для полной локализации продукта (речь, титры, интерфейсные надписи)?

2 Что для этого требуется? Какие существуют проблемы?

3 Почему так мало локализованных игр?

**Олег Медокс,
компания Медокс Софт:**

1 Очень зависит от сложности игры, как представлены тексты и титры (если тексты - графика, то необходима полная или частичная перерисовка). Отдельное место занимает звук - речь. Если много речи, то срок русификации опять же увеличивается (от 2 до 6 месяцев).

2 Необходимо: а) договор с фирмой-разработчиком оригинальной игры;
б) точная работа с программистами-разработчиками оригинальной программы;
в) заинтересованность западной фирмы в распространении своей игры на российском рынке;

3 Незаинтересованность западных фирм по причине малых тиражей и пиратства в России.

**Дмитрий Мартынов,
компания «Лампорт»**

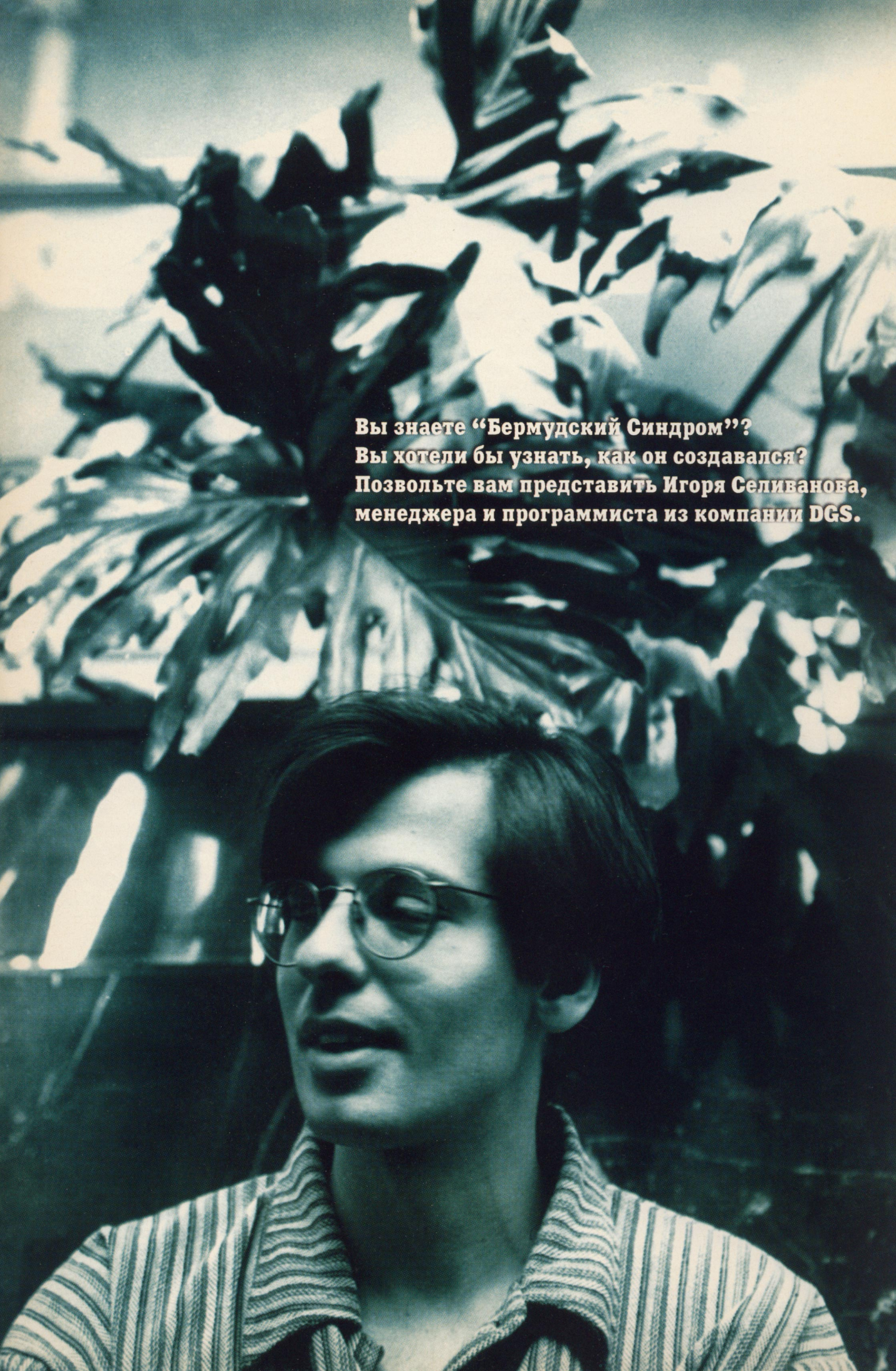
- 1** 3-6 месяцев. Достаточно посмотреть на разницу в сроках выхода английских и других версий продуктов Electronic Arts, Virgin, Sierra и других.
- 2** Для этого требуется - хорошая команда, включающая переводчиков, графиков, актеров, полиграфистов. Кроме того, студийное время и оборудование. Далее - от 8 до 20 (иногда более) тысяч долларов. Но самое главное - желание и содействие фирмы-изготовителя игры. Если сами фирмы переводят игры за довольно длительный срок, то без их всесторонней помощи вышедшая игра будет уже морально устаревшей.
- 3** См. пункт 2. Российский рынок стоит в очереди после более интересных итальянского, испанского, скандинавских, даже польского. Я думаю, что появление полностью переведенных (легально) игр будет массовым через 12-18 месяцев. К этому времени дойдет очередь до нашего рынка, и, кроме того, может быть, найдутся компании, готовые тратить по 250-350 тыс. долларов в год (это минимум) только на локализацию игр одной фирмы. Ни один из производителей игр не станет заниматься переводом какой-либо одной игры без общего долгосрочного плана.

**Ульянов,
«Апокриф»**

- 1** Зависит от самой игры (объем и сложность информации, нуждающейся в локализации); от налаженности процесса в конторе и, наконец, от наличия квалифицированных кадров, имеющих опыт такой работы. В целом, от нескольких недель до нескольких месяцев.
- 2** Мозги. Деньги. Умение распорядиться первым и вторым. Четко организованный процесс. Квалифицированные кадры, эксплуатируемые на 300 %. Проблемы? Неумение работать с лицензиями. Незнание структуры индустрии и механизма ее работы. Пример: что толку прессовать разработчиков, когда они не владеют правами, а для того, кто ведает правами, контакты с Россией - лишняя головная боль.
- 3** Наверное потому, что экономически невыгодно, или еще время не пришло. Пиратство практически не влияет на процесс, во всяком случае, несерьезная причина. Слишком много амбиций. И вообще, чтобы ответить на эти вопросы, надо писать доклад. А нужен ли он?

**Сергей Орловский,
NMG**

- 1** Сначала необходимо отметить, что локализация сама по себе не является чем-то унифицируемым. Сложность работы очень сильно зависит от внутренней организации игры. Существуют игры, ориентированные на возможность локализации, и не очень. Также серьезным фактом является доступность исходных материалов. Например, надо наложить речь на шум моря; если эти компоненты доступны от фирмы-производителя, то достаточно записать русскую речь, если нет, то необходимо из библиотек подбирать похожий шум или пытаться вырезать его из игры, что увеличивает объем работы. В среднем, для полной локализации требуется 1-2 месяца.
- 2** Основная проблема - сделать легальную локализацию, убедить владельца прав на игру, что Россия является рынком. Если это получается, то проблем становится чуть-чуть меньше. Можно получить большинство рабочих материалов и спать спокойно по ночам. Из людей требуется программист, художник, звукоинженер, переводчик, дикторы, т. е. все те, кто нужен для разработки игры, только в меньшем количестве. Одной из основных проблем является большой размер русских слов, отсутствие общепринятых сокращений специфических терминов. А некоторые фразы вообще очень трудно поддаются короткому переводу.
- 3** Процесс локализации сложен и технически, и юридически, и организационно. А наш рынок еще мал, чтобы окупать расходы на нее плюс платить проценты фирме-производителю. Поэтому большинство существующих локализаций являются пиратскими и не очень высокого качества, хотя есть и исключения. В настоящее время появляется все больше команд, способных и горящих желанием это делать, растет рынок, и, я уверен, в ближайшее время локализованные игры станут нормой наконец и для российского покупателя.



**Вы знаете “Бермудский Синдром”?
Вы хотели бы узнать, как он создавался?
Позвольте вам представить Игоря Селиванова,
менеджера и программиста из компании DGS.**

Про: Есть ли у вас в команде профессиональный сценарист? Или человек, который пишет диалоги?

Игорь: Диалоги в "Бермудском Синдроме" - это была не совсем наша выдумка, а пожелание компании Century Interactive (издателя Bermuda Syndrome в Германии), с которой мы работаем. Они просто переведены с немецкого языка и поэтому смотрятся несколько угловато. А сейчас мы будем писать их вместе с Михаилом Елашкиным, это замечательный человек, который прочел практически все фантастические книги, и может любую расказать наизусть.

Про: Сколько вас сейчас? Четверо? Пятеро?

Игорь: Я могу рассказать историю, как мы все нашли друг друга. У нас замечательный художник, достаточно экстравагантный человек, он живет в Твери и очень жалко, что не смог сюда приехать. На самом деле, он по образованию физик, закончил МГУ с отличием, у него были публикации по сверхпроводимости. А встретились мы случайно в "Геймосе" в 89 году, и он забросил физику. Позже мы сделали вместе "Собор" в 90-м, это достаточно старая игра, которая, возможно, и была хороша для своего времени, но сейчас о нем можно просто забыть, тем более, что история написания "Собора" нетипична. В "Геймосе" была тенденция перехода с Паскаля на Си, а игру "Филлер" мы писали на Паскале. Мы оказались просто без работы, сидели и резались в Double Dragon, потом в тайне от всех стали писать с художником "Собор" и написали его за два месяца. Послали его на конкурс (что-то вроде соревнования электронных игр), он разошелся и какое-то время был популярен. И до сих пор звонят люди из разных городов России и спрашивают, как пройти третий уровень. Потому что там достаточно неординарные загадки. Потом мы познакомились на выставке в Москве в Хаммеровском центре с одной, довольно крупной по тем временам, фирмой "Интеркомпьютер". Это была немецко-украинская фирма, большой монстр, на выставке CeBIT в Германии у нее был единственный двухэтажный стенд, на нем работал гипнотизер, который устраивал шоу. "Интеркомпьютер" выпустил на рынок около 30 мультимедийных продуктов одновременно, среди них было пять наших. Это были - энциклопедии по истории, химии, комнатным растениям и два справочника по летнему и зимнему отдыху. Немцы достаточно хорошо раскручивали эти продукты.

Про: Как часто вы бывали в Германии?

Игорь: Как-то за один год я пятнадцать раз там побывал. И Century Interactive находится тоже в Ганновере, где проходит CeBIT. Дело в том, что у Ганновера очень большие перспективы, там ведь будет проводиться Экспо 2000, грандиозная выставка о достижениях этого века, к которой будет построено что-то подобное Олимпийской деревне, и город невероятно разрастется. Первое мое впечатление о CeBIT-е было таким: площадь выставки в четыре раз больше ВДНХ. За день до открытия мы приехали на выставку, и я удивился, почему так много места пропадает: вокруг Messe большие поля до горизонта. Когда же я пришел на следующий день, то все поле было уставлено машинами. Это оказалась обычная стоянка небывалых размеров.

Про: На каком жанре специализируется Century Interactive?

Игорь: Они выпускают только компьютерные игры и, в основном, action. Это небольшая фирма, вообще, в Германии мало фирм-производителей, они в основном находятся во Франции. Притом Германия - это рынок сбыта номер один, больше чем Англия и Франция вместе взятые. Конечно, немцы, благодаря своей пунктуальности и аккуратности, могут мерседесы собирать, но вот, с точки зрения творчества, которое при этом требует еще и образования, очень тяжело. Программисты есть очень сильные, но ведь и у нас есть очень сильные программисты. Но законченных первоклассных продуктов нет. В программировании, я считаю, самое важное - это умение доводить что-либо до конца. Там встречаются разработки, которые, если бы их довели до конца, могли бы быть такими же хитами как Doom. Но это настолько сильно растягивается, что не ничего не выходит. У французов, например, есть много реализованных популярных игр. Но в силу того, что у них какая-то другая ментальность, я не могу в них играть. Flashback, к примеру, - это очень тяжело.

Про: А сколько вы играли в Flashback?

Игорь: Я вообще в игры не играю. Я смотрю, как они сделаны, а играть практически не играю. Зато мой художник наверное все игры прошел и рассказывает, что хорошо и что плохо сделано, с его точки зрения. Я ему верю. Я немножко играл в Duke Nukem 3D. Потому что меня все замучили, говоря о том, что я должен в это

поиграть. А еще у нас есть традиция: когда мы приезжаем в Германию, мы первый день не работаем, а играем в Doom. Вообще, Century Interactive непохожа на нормальную немецкую фирму, хотя бы потому, что рабочий день там начинается во второй половине дня. Когда мы сдавали "Бермуды", мы работали до 3 часов ночи. А потом до пяти утра играли в Doom по сети - русские против немцев. Правда, я все время проигрываю.

Про: Как ты относишься к популярности?

Игорь: Плохо.

Про: Но ведь когда ты делаешь игру, ты хочешь, чтобы она стала популярной?

Игорь: Я хочу, чтобы у игры был успех, а не у меня.

Про: Как у вас организована работа? Кто из вас является lead-designer-ом?

Игорь: Это, конечно, очень тяжело, когда нет начальника. Но это так. Мы все друг друга подгоняем. Мы все - как одна семья. У нас есть абсолютный план, в принципе, достаточно большой опыт работы за пять лет. И опыт подсказывает, что надо делать. Метод оптимизации заключается в том, что нужно производить игру как можно быстрее и с минимальными затратами. Когда весь сценарий полностью расписан на сцены, причем, чем уже задача, тем лучше. К примеру, когда есть задача рисования персонажа в какой-то промежуток времени. И так, чтобы временные сдвиги в выполнении узких задач не сказывались на работе остальных. То есть, если один из художников поленился или заболел, все остальные выполняют свои задачи и не зависят от него. Система организации работы, которую мы создавали, была моей дипломной работой, она позволяет вычленивать независимые задачи и работать над более качественно. И потом у нас был опыт работы на больших расстояниях, когда мы создавали мультимедийные продукты для "Интеркомпьютера". То есть, мы практически не встречаясь, общаясь только по модему, сделали все пять продуктов. Я больше всего ценю в людях надежность, то, что в любых ситуациях они не сдадутся. Когда ты делаешь программный продукт, половину времени тратишь на разработку. А вторую половину - на доведение его до ума, исправление ошибок, согласование с дистрибьюторами.

Про: И, конечно же, бесконечные оговаривания, в чем они видят здесь ошибку и что же именно им не понравилось...

Игорь: Я раньше тоже так думал. А теперь мы делаем очень просто: если приходит факс на 12 листов с перечнем ошибок, мы просто садимся и исправляем их. Я могу потратить неделю на переписку. А могу сесть и за один день исправить все ошибки. Просто никому не нужны эти обсуждения. Каждый должен работать в своей области, они знают рынок, они считают это правильным. Значит так и нужно сделать и так будет сделано.

Про: Даже когда ты уверен в глубине души, что ты абсолютно прав.

Игорь: А это всегда, в любой творческой работе. И мы договорились с художником, что если мы отдаем свой программный продукт издателю, то это означает, что мы выполняем все его пожелания, без всяких пререканий. У нас существует строгие заповеди компьютерных игр. Это буквально 4 листочка, на которых написано то, чего не должно быть в игре. Простой пример: если ты забыл в игре взять какой-то предмет, то ты не должен пройти двадцать экранов, а потом возвращаться на то же место. Этого надо избегать. На самом деле, сценарий "Бермуды" был изначально немного длиннее, но из-за того, что сроки были сжаты, мы его немного сократили.

Про: Там очень жесткая сюжетная линия: малейшее отступление от нее - смерть героя.

Игорь: И это правильно по отношению к пользователю, только так и должно быть. Есть моменты, которые бессмысленно обсуждать, это правильно и все тут.

Про: А два готовящихся к выпуску проекта вы делаете тоже для Century Interactive?

Игорь: Европейскую версию "Красной Шапочки" и "Гулливера" мы делаем для другой немецкой компании, которая специализируется на мультимедиа и детских прикладных программ, а российскую - для компании Амбер.

Про: Как быстро вы перевели игру с немецкого на русский?

Игорь: Изначально мы решили минимизировать текст так, чтобы можно было догадаться и все сделать без диалогов. Но немцы считали, что нужно, чтобы кто-то рассказал историю, и был эффект присутствия. А диалоги как раз и являются одним из важных элементов. В сочинении текстов "Бермудского Синдрома" я вообще не принимал никакого участия.

Про: А голоса?

Игорь: Мы их записывали на телевидении в Останкино, там существует нормальная студия, на которой переводится громадное количество сериалов. Так что наша игра озвучена теми же людьми, которые обычно переводят сериалы. И многие, кому я показывал игру, сразу узнают эти голоса.

Про: Насколько это было быстро?

Игорь: Скажем, два дня найти человека и день все записать. Еще полдня перевести все диалоги с немецкого на русский. Для меня это было просто, потому что я с самого начала закладывался на многоязычную версию. А с диалогами тоже было интересно: мы



хотели вставить говорящие лица героев. Но, когда мы сделали эти лица и собрались все посмотреть, то оказалось, что каждый представляет себе героев по своему, и мы от этого отказались.

Про: Расскажи о художниках, с которыми ты работаешь.

Игорь: Художники - это вообще гениальные люди, я считаю. Особенно мой художник, с которым я работаю с 1990 года, Алексей Данилкин. Это основной художник, и практически вся работа сделана им. По большому счету, сценарий "Бермудского Синдрома" принадлежит ему. Ведь мы работаем на расстоянии (он живет в Твери), а сценарий должен очень точно подходить под графику, поэтому мы очень много поменяли в процессе создания игры. Потом Николай Оборин, который нам сделал все фоны. Они нарисованы на бумаге гуашью и отсканированы специальным методом, с разной степенью контрастности и яркости, с тем, чтобы потом при помощи коллажа их наложить друг на друга. В результате, задний фон получается яркий, но размытый, а объекты на переднем фоне, наоборот, выделены. Ведь при обычном сканировании не получится объемность. А задача разработчика компьютерных игр - это, в первую очередь, обмануть глаз играющего, это делается сплошь и рядом, и это правильно. И еще один художник, Андрей Винсковский, которого мы научили работать в 3D Studio, рисовал для нас некоторых персонажей. Он лучше других чувствует движения - просто талант.

Про: Вы пользуетесь готовыми моделями или все сами делаете?

Игорь: Нет. Все делаем сами. Так как для того, чтобы разобраться в чужой модели, вам потребуется как минимум день. А динозавра в "Бермудском Синдроме" художники сделали за два дня: полностью готового, разбитого на движения. Кстати, интересно, что мы считаем во второй 3D Studio, а не в четвертой. Потому что четвертая версия программы дает более сглаженные цвета, а флики, просчитанные во второй, получаются более яркими, как комиксы, и они годятся для компьютерных игр. А для рекламных роликов нужна, конечно, четвертая 3D Studio. Порой мы даже делаем модели в четвертой, потом считаем их во второй. Компьютеры у нас не мощные: нет даже ни одного Pentium-а. Конечно, никто не верит, что мы сделали самого Джека и девочку в 3D Studio, но, на самом деле, это так. Сам механизм движения сделан очень интересным способом. Мой художник брал с собой жену, камеру, разбивал землю на квадратики, ходил по ним, прыгал и бегал. Потом смотрел на свои фотографии и делал ди-

намику. А движения с мечом он просто репетировал перед зеркалом. Хотя, конечно, немцы раздули эту историю до невероятности: якобы мы взяли с собой японского самурая, и он нас неделю обучал драке на мечах и так далее. Вы, конечно, можете написать, что там был целый отряд самураев.

Про: Да, движения волка в "Красной Шапочке" особенно трогательно. Забавно уже то, что волк неестественно ходит, как человек, да и 3D Studio накладывает свои условности.

Игорь: Красная Шапочка практически закончена. Правда, у нас возникла проблема с озвучиванием. Нам никак не удается найти хороших артистов. Сначала мы просили Олега Табакова, чтобы

он прочитал сказку, потом еще несколько человек, но они все отказываются. Из известных никого не осталось. Сейчас у нас на примете Спартак Мишулин, но получится или нет - я пока не могу сказать. Если не получится, то мы озвучим, как "Бермуду", в студии. С текстом "Красной Шапочки" я даже ездил в издательство "Малыш", чтобы исправить ошибки. Большинство ошибок, оказалось, связано с буквой "ё". В издательском деле есть стандарт, что все детские книжки выходят с буквой "ё". Русская буква "ё" была для меня, к примеру, открытием. На клавиатуре ее нет, но в знакогенераторе она оказалась. Потом, мне кажется, в отличие от Европы, эта игра именно в России будет очень популярна, ведь она совсем некровождающая, и здесь нет ограничений, с какого возраста ребенок может сидеть за компьютером: хоть с 3 лет. А уже лет в 9 детям нравятся Денди или Sony, и никто не будет уже обращать внимания на Красную Шапочку. Вы знаете, в Германии есть организация, которая оценивает фильмы и компьютерные игры, решая, с какого возраста их можно смотреть. Немцы просто прыгали от счастья, когда "Бермудский Синдром" разрешили детям, начиная с 12 лет. Ведь там есть обнаженный бюст нашей героини, и главный герой курит. Амери-

канцы сказали: "Нет", и пришлось натянуть платок на девочку, а главному герою дать в руки блокнот, чтобы он время от времени в нем что-либо записывал. У американцев все-таки очень строгая цензура. Но самыми дотошными оказались англичане...

Про: Как ты учишься?

Игорь: Когда я ездил в Германию, я все деньги тратил на книги. Сейчас, я считаю, настало золотое время для программистов, потому что в России появилось очень много книг и достаточно профессиональные издания. Но раньше же не было практически ничего. Всю "Бермуду" я написал в среде DOS, потом заходил в Windows и смотрел, что получилось. Я сначала думал, что она не будет идти под Windows'95, но все пошло, только была одна проблема: под 95-м она шла в два раза медленнее, чем под 3.1. Это меня задело за живое. Я не использовал ни Direct Draw, ни WinG, все эти модные теперь вещи, но быстро переделал, практически за две недели до выхода игры, так что теперь она отлично работает. Я очень часто работаю по ночам. Даже как-то раз поставил такой своеобразный рекорд: не вставал 39 часов из-за компьютера.

Про: Игра ваших мечты...

Игорь: Не хочется рассказывать о будущих проектах. Но я могу сказать, что в эту игру сможет играть любой человек, который даже никогда не интересовался философией или не читал книг, но там будет и Кастанеда, и галлюцинации, и триллеры, и кошмары, перемешивание мифов со сказками. В ней будут такие вещи, которые не навязываются играющему, но человек начитанный будет это узнавать. Идея всей игры будет носить такой философский характер, но в нее можно будет играть, как в обычный action. В конце герой понимает, что все, что он делает, не имеет смысла. Главное - путь.

Про: А из игр, участвовавших в конкурсе на Аниграфе, тебе какая-нибудь запомнилась?

Игорь: Я согласен с мнением Олега, очень плохо, что почти все русские игры, представленные на конкурс, имеют название на английском языке. Зачем "Русскую Рулетку" писать английскими буквами, тем более что это нормальная русская выставка, и можно было бы взять и поменять экран на логотип с русскими буквами. Даже американцы используют кириллицу в названиях, потому что это интересно. Причем, я заметил, что все фирмы, представленные на Аниграфе, отличаются даже не тем, кто что делает, но своей политикой. И каждый уверен, что его политика

правильная. А ассоциация разработчиков игр мне напоминает профсоюз ковбоев Дикого Запада. Я просто не понимаю смысл всего этого. Ведь, если ты делаешь классный продукт, то всегда сможешь договориться с издателем. Отношения между людьми, которые выносят продукт на рынок, и теми, кто его разработал, уже сложились. Если ты понимаешь, что издатель и дистрибьютор знает рынок и он прав, и это его работа, и ты должен ему подчиняться, то вообще не будет никаких проблем. До 92 года мы тоже считали, что разработчик имеет все права на прибыль, но уже давно во всем разобрались. Самую большую прибыль имеет тот, кто продает продукт.

Pro: Какие пожелания другим разработчикам?

Игорь: Во-первых, не нужно бояться предстоящей работы, а верить, что все получится. Вообще, бояться и сомневаться нужно, когда принимаешь решения. А когда оно уже принято - добиваться поставленной цели как будто это последнее, что вы можете сделать в этой жизни. И вы удивитесь своим возможностям. Во-вторых, не бойтесь общения с людьми. Ведь вам нужно набрать команду, которая со временем станет как семья. И даже, если вам не удастся довести дело до конца, вы получите огромный опыт, как деловой так и личный. Желаю вам всем удачи и успехов. Не сдавайтесь!

P.S. Олег Кожухин (президент компании "Амбер"): "Бермудский Синдром" является лидером по продажам среди всех русских дисков за все время нашей работы на рынке. На самом деле, за первые два месяца было продано 2000 экземпляров, это очень много для России. Числа 3000 проданных экземпляров лицензионных дисков достигало около 2-3 продуктов, таких как "Эрмитаж", курс английского Игнатовой и "Наш сад". Это реальные розничные продажи. Когда вам называют большую цифру, то, скорее всего, часть тиража была просто раздарена в рекламных целях, а часть пошла в bundle и распространяется вместе с hardware. В первые девять недель продавалось около 200-250 дисков "Бермудского Синдрома" в неделю, теперь наметился некий спад, но, я думаю, до конца года будет продан тираж в 5000 экземпляров. До сентября компания "Амбер" выпустит порядка семи дисков, среди них будет "Красная Шапочка", созданная теми же ребятами, которые делали "Бермудский Синдром", а также доработанный "Наш сад: Сад и огород", сделанный специально для российского рынка, потом еще диск по этикету и деловым приемам, с путеводителем по московским ресторанам совместно с "Эконом" и еще пара-тройка проектов.

Цена наших дисков на рынках - 70-80 тысяч, в магазинах все-таки дороже, но мы стараемся выдерживать ценовую политику в пределах 20 долларов. Что касается "Красной Шапочки", то этот продукт поражает не только качеством оболочки, качеством технологии, которая там задействована, но и содержанием. Сам диск состоит из сказки в жанре мультфильма, причем подлинной сказки братьев Grimm. Вы знаете, что Красная Шапочка на самом деле несла бабушке? Бутылку вина, а не горшочек масла и пирожки. Во-вторых, игра для детей в возрасте от четырех до семи лет, в которой нужно будет в каждой сцене указывать на предмет, начинающийся с определенной буквы, в-третьих, на



диске еще будет версия игры-раскраски. Все это будет сделано на новом уровне, которого пока еще у нас не было. Выйдут две версии: чисто русская и русско-английская. Что касается методики раскрутки, то у компании "Амбер" есть свое ноу-хау: мы специально в первое время делаем демпинговую цену, героическими усилиями добиваемся, чтобы этот диск появился везде, и создаем ажиотажный спрос. После больших первичных продаж слава быстро распространяется, и когда наступают вторичные продажи, спрос уже сформирован. Но первый месяц мы работаем без прибыли, только на то, чтобы раскрутить продукт. **PRO**





Олег Белобородов (организатор Городка Игрушек) и Ник Скоков (Continent II)



Петр Высотин (Total Control)

В мае 1996 года в Москве в ЦМТ прошел четвертый Международный Фестиваль компьютерной графики и анимации «Аниграф'96»

Иллюзии по поводу яркого представительного шоу развеялись в первый же день Фестиваля. По сравнению с прошлым годом, невнятность и неорганизованность увеличилась в квадрате, а о коммерческом успехе выставки и говорить не приходится. Но, тем не менее, как-то спонтанно, само собой, Городок игрушек в рамках Фестиваля превратился в интересную тусовку, где можно было встретить любого человека, имеющего непосредственное отношение к разработке компьютерных игр в России. Эта тусовка родила даже планы по созданию Ассоциации российских разработчиков компьютерных игр. Но самое главное - все наконец-то смогли увидеть друг друга и удивиться, как все изменилось за прошедший



Сергей Орловский (Sea Legends) и Сергей Климов (Pike)



Александр Округ (фирма "Никита")

год. Создатели "Бермудского Синдрома" могли поспорить с Сергеем Климовым (Pike), авторы Total Control обсудить свои проблемы с коллегами из NMG (Sea Legends). А проблем у российских разработчиков хватает. Начиная от маленьких бюджетов разработки, отсутствия маркетинга, крупных издателей, дистрибьюторских каналов до глобального пиратства, которое сводит на нет все попытки цивилизованных отношений. Несмотря на все это, игры в Отечестве нашем есть и



Илья Бабицкий (Вундеркинд+)



Вундеркинд+



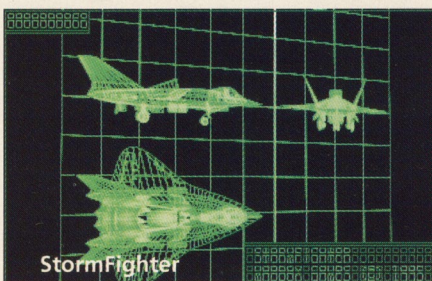
фирма "Дока"
(Происхождение видов, Total Control)

будут. На конкурс российских игр было заявлено 22 игры, завершённых к маю этого года и созданных за последний год. Также на Бирже Незавершённых Игр было 11 проектов, которые возможно будут изданы до конца этого года. Уровень игр заметно вырос, но жюри так и не смогло присудить приз за лучший action по причине отсутствия оногo. Все российские игрушки по-прежнему отличаются некроважностью, двухмерностью и, пожалуй, только незавершённая «Русская Рулетка» (Бука/Logos) обещает стать хитом предновогодних продаж. Больше всех наград получила фирма «Дока», собравшая на своём стенде множество поклонников мультфильмов Татарского и заявившая о себе как об издателе. В ближайшие планы «Доки» входит издание мультимедийных книг от EuroPress, локализованной игры Hind (Interactive Magic) и игры Pike (Snowball Interactive). На стенде «Никиты» можно было вдоволь поиграть в завершённый «Вундеркинд+», а компания «Амбер» представила готовую к изданию обучающую игру «Красная Шапочка» и, конечно же, «Бермудский Синдром». Издательство «Комтех» решило, наряду с традиционной полиграфией, попробовать свои силы в жанре living books и предложило новую компьютерную книгу на CD-ROM - «Алиса в стране чудес». Много интересных новостей, новых лиц и многообещающих надежд. Пожалуй, вот только в следующем году нам негде будет встретиться снова: «Игрософт» больше проводитьcя не будет, да и спонсоров Городка игрушек на «Аниграфе» вряд ли удастся найти...

PRO



K-D Lab



Награды конкурса компьютерных игр фестиваля "Аниграф'96"

Гран При
Total Control (Дока)

Стратегическая игра
Total Control (Дока)

Образовательная игра
Вундеркинд+ (Никита)

Приключенческая игра
Sea Legends (NMG)

Игра-симулятор
StormFighter (Maddox Games)

Головоломка/Puzzle
Traipoin (KD-Lab)

Развлекательная игра
Марьяж (AF Computers)

Призы надежды
Биллиард-дизайнер (Алексей Архипов)
Происхождение видов (Дока)
Континент 2 (NetGames)
Pike (Дока)

Приз от фирмы "Стоик"
за лучшую графику
Русская рулетка (Бука/Logos)



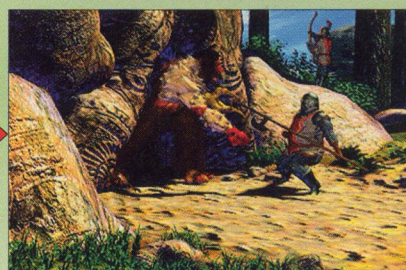
Награды прошлого года:

- 1 место "День Рождения" (Никита)
- 2 место "Кот в сапогах" (Compact Book Publishing)
- 3 место Seven Circles (Maddox Games)

Lands of Lore: Guardians of Destiny

Westwood Studios

Зло укоренилось в вашей собственной душе, вовлекая вас в смертельную битву в мире, полном древних кошмаров и жестокости. Вы находитесь в роли Лютера, проклятого сына колдуньи, предводительницы темных сил. Дабы освободиться от висящего над ним проклятия, ваш герой отправляется на поиски Ancient magic - древней магии, способной спасти его от всепроникающего зла. Таков вкратце сюжетный замысел новой разработки Westwood Studios - Lands of Lore: Guardians of Destiny, продолжения бестселлера Lands of Lore: The Throne of Chaos. Эта смесь приключения в реальном времени с ролевой игрой несомненно произведет на вас сильное впечатление. Высокая 3D-технология предлагает играющему полную свободу движения с круговым обзором. Музыкальное сопровождение и звуковые эффекты создают атмосферу поиска и тайны. Кошмарные монстры, управляемые развитым искусственным интеллектом, реагируют на каждый ваш шаг с небывалой степенью реализма. Переиграть этих тварей весьма непросто, тем более, что они приноравливаются к вашей тактике и постоянно демонстрируют новые коварные приемы и контрманыевры.



Heroes of Might and Magic II - продолжение фантастико-стратегического бестселлера впервые представлено на выставке E3. Победенный в финале Heroes of Might and Magic, лорд Аламар жаждет мести, стремясь расправиться с теми, кто отправил его в безжизненную вулканическую страну. Убив доброго лорда Айронфиста, злодей вступает в союз со зловредными существами, способными воскрешать мертвецов. Играющий принимает на себя роль главного сподвижника Айронфиста - рыцаря Артуриуса, который должен вновь избавить Землю от Аламара и его воинства. Налицо немало отличий от оригинала: более качественная графика, возможность игры вшестером (а не вчетвером, как прежде), два новых класса персонажей, новые поля боя. Опытные играющие получат незабываемые впечатления, а новички смогут познакомиться со всем, что есть в оригинальной игре. Время выпуска: октябрь 1996 года.



Command & Conquer: Red Alert

Выход в свет продолжения одной из наиболее известных и популярных игр намечен на октябрь текущего года. Впрочем, Command & Conquer: Red Alert - это скорее не продолжение, а "пролог", коль скоро действие там разворачивается в исторический период, предшествующий, по замыслу сценаристов, событиям оригинальной Command & Conquer. Почему? Ну, просто фирма Westwood решила вернуться к началу и объяснить нам, непосвященным, с чего начался рост могущества NOD и почему Tiberium суждено было сыграть такую важную роль. Как же все происходило? II Мировой войны не было, Гитлер никогда не приходил к власти. Но разрозненная Советская Империя надвигается на Европу, и неизвестно, способен ли кто-либо противостоять этому гиганту?

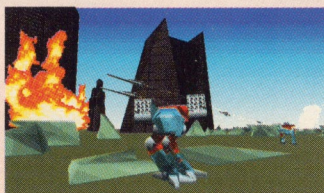
Как и раньше, вам будут демонстрировать видео, поясняющее сюжетные хитросплетения, кроме того, будет масса видеопизодов, возникающих по ходу действия, дабы игроку не приходилось скучать. Что касается самого игрового механизма, Westwood обещает еще более сложные миссии (если вы знаете, насколько труден диск с миссиями The Covert Operations - вы поймете, что речь идет действительно об очень трудных миссиях) плюс устранение нескольких весьма неприятных дефектов искусственного интеллекта. Вам будут предложено огромное количество новых юнитов: мародеры, врачи, шпионы, обученные собаки, минеры и субмарины и т. д. Даже нет смысла объяснять раньше времени, для чего предназначены такие хитроумные штуки, как Хроносфера и Gap Generators. Что касается графики, следует признать, что продолжение весьма напоминает оригинал. Режим high-resolution по-прежнему нет, хотя качество изображения высоко (хоть и мелковато). Музыкальное сопровождение, в целом, соответствует стандартам оригинала. В игре запланирована возможность игры по модему и вшестером по сети, а в Skirmish Mode можно потренироваться в сольной многопользовательской игре с одним из пяти компьютерных оппонентов. Вам предлагается принять стороны Союзнической или Советской Армии, встретиться со знакомыми историческими персонажами, включая Сталина и Эйштейна.



Activision предлагает продолжение к Mechwarrior 2 - **Mechwarrior 2: Mercenaries**. 3D action в реальном времени, новые специальные эффекты, богатая палитра красок - таков будет долгожданный "секвел". Новая игра, к тому же, будет содержать специальный раздел MercNet, позволяющий вести игру в коллективном режиме по модему или восьмерым по сети.

Действие начинается в 3039 году - за 18 лет до событий, "описанных" в Mechwarrior 2. Разнообразные противоборствующие группировки Inner Sphere воюют между собой, а также противостоят агрессии со стороны Clans. Играющий находится в роли наемника Inner Sphere, которому угрожают опасности не только со стороны врагов, но, подчас, со стороны собственных хозяев. В игре представлены 30 новых типов роботов и новые миссии, есть возможность распоряжения финансовыми средствами, из которых оплачиваются новые юниты, боеприпасы, техническое обслуживание и ремонт боевой техники. Если хватит денег, можно даже нанять двух пилотов-помощников. Ну а самая-самая сложная задача - создание целой супер-эскадрильи и победа в игровом уровне - Battle of Tukayyid. Каждая миссия имеет несколько различных концовок, а повреждения и потери, понесенные в одной миссии, оказывают свой эффект в последующих миссиях. Более того, коль скоро все решают деньги, а боевая техника стоит весьма недешево, вы порой будете вынуждены проводить специальные операции, дабы эвакуировать с поля боя подбитые юниты для последующего ремонта и приведения их в боевую готовность. Игра рассчитана как на Windows'95, так и MS-DOS. Боевые опции могут выбираться при помощи несложных экранных интерфейсов: Starport, Mercenary office, Mech-factory, Battle simulator и Arms Dealer.

Mechwarrior 2: Mercenaries имеет все шансы стать еще одним успешным дополнением к популярной серии.



Clandestiny - новая анимированная интерактивно-приключенческая игра на CD-ROM, создана фирмой Trilobyte.

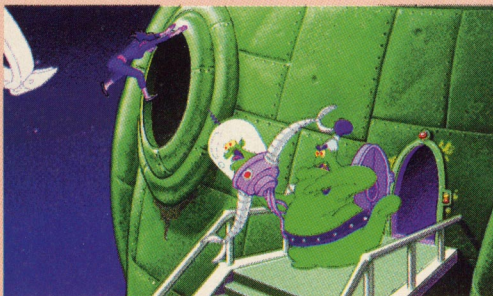
Что за тайна скрывается за стенами древнего замка клана Мак-Филис (Castle MacPhiles), затерянного где-то в Шотландии? И что случится с теми, кто посмеет раскрыть его страшный секрет? Об этом вы сможете узнать в игре Clandestiny. Почти 40 минут кинематографического видео, оригинальный сценарий, созданный известной писательницей Жанной Малькольм с элементами шотландского фольклора, множество хитроумных головоломок. Главный персонаж игры - хитрый и саркастичный Эндрю Мак-Филис - совершенно нетипичный герой для приключенческой игры. Наследник богатого шотландского рода, он, в сопровождении своей подруги Полы, возвращается на землю предков, дабы утвердить свои права на старинный родовой замок. Но прежде всего, ему потребуются снять чудовищное проклятие, преследующее его клан на протяжении веков. И вот вы ведете Эндрю и Полу по лабиринтам, знакомя их со странными обитателями замка и не менее странными помещениями. Что за тайны витают под этими сводами, что таится в недрах потайных ходов и загадочных комнат, в которые десятилетиями никто не осмеливается заглянуть?...



Interactive Magic и лично "дикий Билл" Стили планируют выпустить новый танковый тренажер. Речь идет о наиболее реалистичном и увлекательном имитаторе танка **im1A2 Abrams**, который поступит в продажу уже в октябре текущего года. "Дикий Билл" Стили - отнюдь не новичок в сфере боевых тренажеров, еще в начале 80-х он, совместно с дизайнером Арнольдом Хендриком, создал один из лучших компьютерных танковых тренажеров M1 Tank Platoon. В новой игре вы сможете командовать танковым взводом (4 машины), а также действовать в составе механизированной роты, взаимодействуя с другой бронетехникой и артиллерией. Масса ракурсов обзора и быстрые переходы, наблюдение за полем боя глазами наводчика танкового орудия, механика-водителя и других членов экипажа. Индивидуальные задания плюс участие в стратегических кампаниях на Балканах, в Иране, а также на территории Украины и России.

Orion Burger

Sanctuary Woods/US Gold
Время выпуска: март/апрель
На первый взгляд, Orion Burger напоминает типичное графическое приключение в стиле Day of the Tentacle, но, ей-богу, нам еще не приходилось видеть игру, в которой кулинарный мотив был бы развит сильнее, чем здесь. Сюжет забавен: просторы вселенной бороздит необычный корабль-ресторан, команда которого тестирует все встречающиеся по дороге расы, стремясь выявить уровень их интеллектуального развития. Если вас признают достаточно разумным и интеллектуально развитым, "повара" отпустят вас с миром восвояси. В противном случае... вас просто выпотрошат и подадут к столу, предварительно полив соусом и маслом! И вот, Земля в иллюминаторе все ближе! Интересно, сумеют ли земляне пройти тест на интеллект, или... Итак, вы готовы?



Total Mayhem Domark

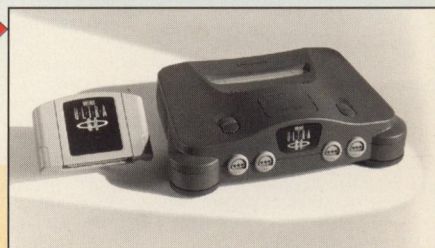
время выпуска: март
Благодаря футуристическому оружию, Total Mayhem подозрительно сильно напоминает Crusader: No Remorse. Та же двухмерная перспектива, тот же главный персонаж, увешанный броней, те же взрывы, разрушение и смерть. Но есть там и нечто другое. Перед нами - приятный коктейль из стратегии X-COM, жесткости в стиле Syndicate и графики а-ля Crusader, а система управления очень напоминает shareware-игру под названием Abuse.

В качестве элитного борца за свободу вы покаялись уничтожить мощных роботов из Interplanetary Resource Control (IRC). И вот, облачившись в сияющую броню и вооружившись до зубов лазерными винтовками, гранатами и ракетами, вы ведете свой отряд по незнакомой местности, собирая ключевые предметы, уничтожая неприятельские генераторы энергии и стреляя по всему, что стреляет в вас или, по крайней мере, кажется с виду враждебным. Сетевой режим для игры в восьмером, мощное средство изменения масштаба изображения (zoom) и развитый искусственный интеллект делают Total Mayhem очень даже неплохой и быстрой приключенческой "стрелялкой".

Nintendo представила новую революционную 64-битную видеоигровую систему Nintendo 64. Причем Nintendo продемонстрировала сразу несколько игр для своего нового детища, в том числе **Super Mario 64**, **Wave Race 64**, **PilotWings 64**, **Cruis'n USA** и **Killer Instinct**. Система, серийный выпуск которой планируется начать 30 сентября 1996 года, будет включать новый аналоговый контроллер джойстика. Nintendo также представила миниатюрную игровую систему Game Boy Pocket - новую версию знаменитого Game Boy. В свое время в США было продано свыше 19 миллионов экземпляров "портативных" игровых систем из серии Game Boy и Play It Loud, и вот теперь Nintendo продолжает эту традицию, намереваясь

порадовать пользователей новой, более качественной "игрушкой" подобного типа - изображение станет ярче и чище, так что за действием смогут наблюдать одновременно несколько человек. Новая игровая система будет полностью совместима со всеми ранее выпущенными играми серии Game Boy.

Помимо нового аппаратного средства, в текущем году планируется выпуск целого ряда новых игр типа Game Boy. Так за период с мая по сентябрь начнется выпуск таких "портативных" игр как Kirby's Block Ball, Land 2: Diddy's Kong Quest и Tetris Attack.



Две новинки от Empire Interactive

Battleground 3: Waterloo

Очередная игра цикла посвящена великому дню 18 июня 1815 года, когда в битве при Ватерлоо решалась участь Европы, а вместе с ней и всего мира. Сумеете ли вы одержать победу там, где потерпел поражение сам Наполеон? Имитация отличает удивительное внимание к точности в изображении исторических реалий, первоклассный игровой механизм и высококачественная графика.

Battleground 4: Shiloh

Еще один варгейм из серии Battleground, разработанных TalonSoft, переносит нас во время гражданской войны в США. Игра воспроизводит события двух дней - 6 и 7 апреля 1862 года, ставшие фактически "началом конца" Конфедерации штатов юга. Вам предстоит окунуться в перипетии крупного сражения, когда командующий армией южан Альберт - Сидней Джонстон - решил внезапно атаковать армию северян под командованием генерала Гранта.



TerraGlyph Interactive Studios планирует разработать первую игру из трилогии, посвященной древним нордическим мифам - **Beowulf: Attack of Grendel**. Причем новинка, выпуск которой запланирован на осень текущего года, ориентирована специально на взрослого потребителя. Перед нами - мистическое приключение с коллективным режимом. Герой Беовульф сражается с силами зла, олицетворением которых является чудовище Грендель. Несколько игровых уровней сочетаются с кинематографической анимацией, богатым и разнообразным графическим окружением и оригинальной музыкой. Время действия - 550 г. н. э., когда, согласно легенде, демонический монстр Грендель терроризировал древнюю землю Скандинавии. И вот герой севера Беовульф, руководствуясь кодексом чести и законом мести древних викингов, вступил в неравную борьбу с чудовищем, дабы спасти славное царство короля Хротгара от кровожадного демона. Играющий, находясь в роли Беовульфа, продвигается сквозь дебри полного тайн и загадок леса, где на каждом шагу подстерегают опасности и неизвестность. Придется взаимодействовать и сражаться с другими воинами и чудовищами, шаг за шагом продвигаясь к заветной цели - логову ужасного демона Гренделя. Игра Beowulf: Attack on Grendel на CD-ROM работает под Windows'95, Windows 3.1 и DOS. Игра создана при помощи собственной 32-битной мультимедийной технологии компании TerraGlyph.

Rally Fever

Team 17 завершают работу по созданию новой гоночной игры - World Rally Fever. Создатели сосредоточили внимание исключительно на самом аркадном действии, так что играющим не потребуется тратить свое драгоценное время на задание параметров автомобиля перед началом состязания. В Rally Fever вы просто прыгаете в кабину, жмете на газ и исчезаете за горизонтом в лучах заходящего солнца. Можете гонять на своем "багги" по любой из 16 дорожек в 10 окружениях и при этом еще бросать на асфальт всякие банки-склянки, дабы "насолить" соперникам. Средства усиления представлены в виде турбо-ускорителей, устройств, делающих вас неуязвимым, и, конечно же, всевозможных видов оружия. Что же касается мест действия, то они включают ландшафт идиллической сельской местности в Англии, пустыню Невада, деловой центр Токио и даже горные виражи Тибета. Rally Fever должна увидеть свет со дня на день.



Microsoft предлагает серию из 11 новых игр. Корпорация Microsoft объявила о готовящемся выпуске целых 11 новых игровых продуктов для Windows'95. Среди прочих - **Deadly Tide, Monster Truck Madness, Hellbender, NBA Full Court Press и Close Combat**. Обилие и разнообразие жанров новинок (среди них аркадные и action-игры, имитации и стратегия) должно вывести Microsoft в число лидирующих производителей компьютерных игр, ориентирующихся на самую широкую аудиторию. В настоящее время Microsoft уже занимает шестую позицию среди производителей игр, а их наиболее известный продукт - Microsoft Flight Simulator стал одним из самых популярных в мире (продано свыше полутора миллиона копий). Microsoft сотрудничает с целым рядом разработчиков компьютерных игр, например, Terminal Reality Inc., Atomic Games и Rainbow Studios - именно они создали большинство из 11 новых продуктов. Microsoft также применяет в своих новинках новаторские прикладные интерфейсы для Windows'95 - DirectPlay для коллективной игры и Direct 3D для улучшения качества графики и игрового механизма.

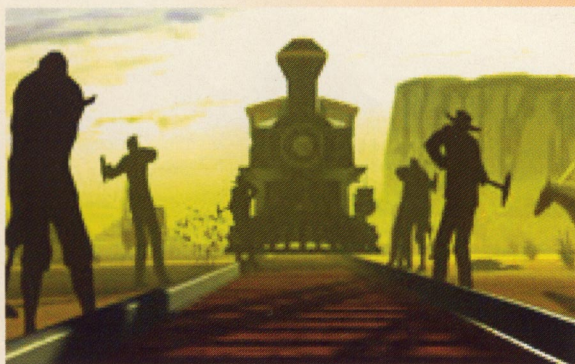
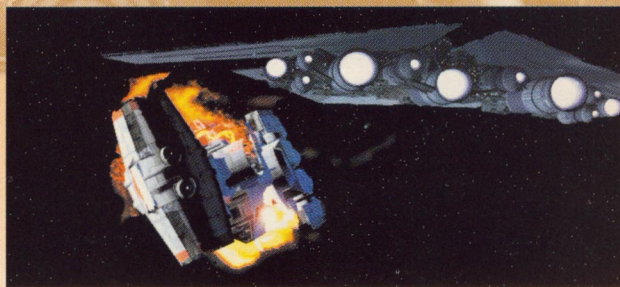
Вот краткая характеристика стратегии от Microsoft, представленной на выставке:

В игре Close Combat вы переноситесь во время II Мировой войны. Недавно союзники открыли "второй фронт". Идут боевые действия в Нормандии, причем степень экранного реализма просто поражает воображение. На поле боя в районе французского городка Сент-Ло в смертельном бою встречаются американская 29-ая пехотная дивизия и немецкая 352-ая... Здесь не только офицеры, но и солдаты обладают своей индивидуальностью, а историческая точность в изображении военных реалий находится на высочайшем уровне. Для воспроизведения человеческого поведения в экстремальных условиях применяется развитая система искусственного интеллекта, причем стереотипные модели поведения на поле боя разрабатывались при участии профессиональных военных психологов. Играть можно в индивидуальном или коллективном модемно-сетевом режимах. Разработка фирмы Atomic Games.



Dark Forces II

Jedi Knight: Dark Forces II - продолжение Dark Forces с режимом коллективной игры. В Jedi Knight будет более дюжины сложных и детально проработанных многоуровневых лабиринтов и пространств. Действие сопровождается фрагментами видео, которые складываются в новую захватывающую историю из Далекой Галактики Звездных Войн. Как вы помните, в Dark Forces мы играли за Кила Кэтэрна (Kyle Katarn), молодого бойца-вольнонаемника, получившего задание проникнуть в Империю. Теперь история Кэтэрна продолжается в Jedi Knight: он путешествует в свое прошлое и исследует таинственные пути Джедаев. С полученными знаниями ему предстоит остановить семь Темных Джедаев, собирающихся высвободить силы тайного Джедайского кладбища. В этой борьбе Кэтэрн вынужден вступить в конфликт со своим собственным прошлым. К услугам играющего много разнообразного оружия - как старого, так и нового (среди них пистолет Bryar, противопехотная винтовка, термические детонаторы, магазинный карабин (отобранный у поверженных Имперских Штурмовиков еще в Dark Forces I), башенные орудия и имперские механические мины (Imperial Mashines mines)). Наверное, наиболее впечатляющее новое оружие - это Лазерный Меч. Новый сетевой режим дает возможность сражаться в реальном времени восьмером. Есть три варианта игры по сети: все против всех (Combat), командный (Team Combat) и территориальный (Territory Combat). В командном режиме играющие могут сами выбирать сторону и сражаться либо за Золотую, либо за Красную команду. Территориальный режим допускает как индивидуальную, так и командную игру, здесь нужно занять принадлежащую противнику территорию. Jedi Knight должна появиться в самом начале 1997 года.



Outlaws

В новой игре Outlaws от LucasArts вы, в стиле классического вестерна, играете за героя-одиночку, который появляется в городе с целью отомщения и разоблачает дьявольские планы могущественного железнодорожного барона. Outlaws - это гибрид стратегической и action игры с поддержкой сетевого режима. Окружение в ней столь проработанно и реалистично, что вы можете почувствовать запах пороха от Кольта 45 калибра и услышать скрип клавиш раздолбанного пианино в салуне. Графика - по традиции - рисованная вручную анимация с большим вниманием к деталям.

В коллективном режиме каждый играющий может выбрать любого из 12 бандитов, обладающего своими уникальными боевыми способностями и характеристиками. Outlaws допускает три полноценных игровых стиля - adventure с интерактивным видео, action с охотой за головами и захватывающая игра в коллективном режиме - и все это с видом "от первого лица". Игра появится зимой этого года под Windows'95 и Macintosh.



Age of Empires - это еще одна модель эволюции человеческой цивилизации на протяжении десятков тысячелетий. Начинается все почти что с нуля - маленькое доисторическое племя, ежедневно ведущее борьбу за выживание в суровых условиях Ледникового периода. Итак, начав с одного племени, вам предстоит построить в финале великую цивилизацию. Играя в коллективном режиме, можно воевать или же заключать союзы с окружающими племенами и народами, кочевать по морю и по суше, вести политику и разрабатывать природные ресурсы, развивать технологии и так далее. Результаты некоторых решений играющий наблюдает в реальном времени. Игра разработана фирмой Ensemble.

Philips Media Voyeur II

Это интерактивный детектив с убийством, наркотиками, сексом и обилием насилия. Любителям Melrose Place новая игра наверняка придется по душе. Играющий, вооруженный видеокамерой, становится очевидцем преступления. Ваша главная задача - предотвратить следующее убийство. Платформы: ПК, Mac. Время выпуска: июнь 1996 года.



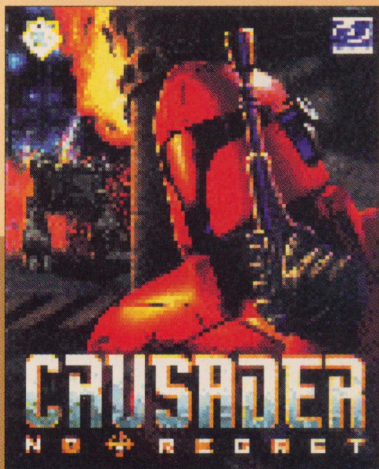
Tekken 2, Ridge Racer Revolution и Soul Edge

Namco, один из ведущих производителей видеоигр, объявляет о выпуске ряда новых продуктов для Sony Playstation, в том числе Tekken 2, Ridge Racer Revolution, Soul Edge и первые два тома Namco's Museum classics. Как известно, в 1995 году Namco выпустила 3 из 10 лучших видеоигр года для Sony Playstation и теперь намеревается следовать тому же принципу. Любители игры Tekken давно уже ждали выхода продолжения. Tekken стал бестселлером номер 1 среди игр для Playstation 1995 года (продано свыше миллиона копий). Выпуск Tekken 2 в Японии начался совсем недавно, но уже продано 400 000 копий, так что начало выпуска игры за пределами Японии в сентябре текущего года, похоже, сделает Tekken 2 самой популярной игрой для Playstation. Усовершенствований по сравнению с оригинальной игрой довольно много: 23 управляемых персонажа, новые игровые режимы и техника боя.



Crusader: No Regret

Продолжение убийственного хита Origin Crusader: No Remorse начинается с того момента, на котором остановилось действие предыдущей части. Ренегату Silencer вновь приходится брать за оружие и выступать против сил тирании World Economic Consortium - но на этот раз на Луне. Вас ждут 10 новых миссий на совершенно новых ландшафтах, новые виды оружия, которое позволит вам дезинтегрировать, расплавлять, обращать в камень, замораживать и распылять ваших злополучных врагов, новые противники, среди которых умеющие маскироваться трансформирующиеся роботы и т. д.



Ultima On-line

При помощи Интернет Ultima On-line позволит тысячам играющих одновременно присутствовать в одном и том же игровом мире. Вы можете организовывать команды, отправляться в поиски, исследовать неизведанные земли или же просто проводить время за разговором в таверне - и все это с другими играющими из вашего города или из отдаленного уголка земного шара. Это постоянно меняющийся и развивающийся, полный приключений мир со сменой дня и ночи, 3D ландшафтами и 16-битной цветной SVGA графикой. В нем возможна полная настройка параметров персонажей - вплоть до перчаток, обуви, одежды и причесок.



Psygnosis Discworld 2

Это уже вторая игра, созданная по мотивам комических новелл писателя Терри Прэтчетта. Первая к сожалению прошла как-то совсем незамеченной в России. Анимация полностью переработана, так что получился симпатичный интерактивный "мультфильм", кроме того, в игре звучит голос Эрика Айidla (Monty Python).



Mortimer and the Riddles of the Medallion

Mortimer - первая игра LucasArts, созданная специально для рынка детских игр. Mortimer сочетает action и квест в кругосветном 3D путешествии, цель которого - спасти животных всего мира из когтей зла. Путешествуете вы на спине гигантской улитки.

New World Computing представляет три новые компьютерные игры:

VIPER: Operating Red Sector - летный тренажер на CD-ROM для Windows 95. Выпуск запланирован на сентябрь 1996 года. Вы поднимитесь в небо вместе с репом VIPER: Operation Red Sector и спасете землю от инопланетного нашествия. Множество миссий, замечательная 3D графика и музыкальное сопровождение. До восьми игроков могут состязаться друг с другом при помощи ЛВС или через Internet, можно также играть вдвоем по модему.

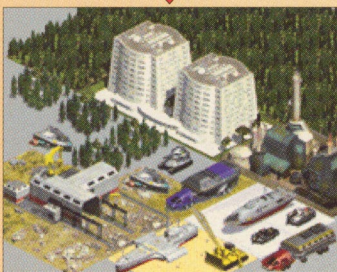


Желая закрепить успех The 7th Guest и его продолжения, Trilobyte начинает разрабатывать третий продукт популярной серии. Любителей The 7th Guest и 11th Hour скоро ожидает новая встреча с безумным Генри Штауфом, поджидающим своих ни о чем не подозревающих гостей. Третья игра из серии готических ужасов будет носить название **The 7th Guest: Part III**. Как и предыдущие игры серии, The 7th Guest: Part III будет содержать кинематографическое видео, богатые детализированные графические окружения и головоломный игровой сюжет. Работы по созданию игры планируется завершить во второй половине 1997 года.

Кроме того, компания Trilobyte готова поделиться своим детисем с другими media. Так, например, кинопродюсерская компания Kusanoff's Threshold Entertainment, ранее превратившая Mortal Kombat из видеоигры в широкоэкранный кинофильм и известная также благодаря таким шедеврам, как Terminator 2 и Total Recall, уже приобрела у Trilobyte лицензию на право вывести компьютерный мир ужасов Генри Штауфа на широкий экран.

Enemy Nations Viacom

Время действия - будущее. Место действия - далекая необитаемая планета, за право контроля над которой сражаются несколько цивилизаций. Высадившись на поверхность планеты, вы должны с нуля построить город, поддерживать в нем жизнь и создать мощную экономику и армию для его защиты. Естественно, за господство над планетой вам придется сразиться с другими цивилизациями. В игре возможны два режима: одиночный - против AI, и сетевой - против множества оппонентов - через Интернет. Многозадачное окружение позволяет создавать неограниченное число анимированных окон для наблюдения за происходящим на планете. Графика высокого разрешения создаст вполне реалистично выглядящее окружение.



Diablo

Diablo - это очередной ведущий проект компании Blizzard Entertainment, свидетельствующий о том, что создатели Warcraft/Warcraft II способны заниматься не только стратегией. Ведь теперь речь идет о фантастической ролевой игре. Вас погружают в атмосферу страха и террора, где царят сверхъестественные демонические существа. В этой игре с высокой SVGA-графикой вам дается возможность выбрать себе героя по душе из трех непохожих друг на друга персонажей. В качестве кандидатур выступают лунчик, воин и колдун, каждый со своим индивидуальным набором качеств. Приключение начинается с того, что вы обследуете развалины древней церкви в своей родной деревне и обнаруживаете потайной вход в подземелье. Причем Blizzard гарантирует вам, что мир Дьявола, то есть подземелье, будет выглядеть по-новому каждый раз, как вы вступите под его своды. Изменится не только антураж, но и расположение монстров и ловушек. Словом, сколько раз ни играй, все равно впереди будут ждать сюрпризы, так что наверняка захочется возвращаться к игре снова и снова. Уникальность Diablo как ролевой игры состоит в том, что она включает коллективный игровой режим. Поддерживается игра по модему, сети и через прямое подключение. Кроме того, особая технология позволяет играть вдвоем, пользуясь одной копией на CD. В коллективном режиме ваш партнер может выступать в качестве как вашего союзника, так и противника. Для решения некоторых особо трудных задач помощь союзника, ей-богу, не помешает. В то же время, иногда вам будет крайне необходимо заполучить какой-либо предмет до того, как к нему приблизится противник. Графика весьма напоминает Crusader: No Remorse (производство Origin), только теперь гораздо больше деталей. В общем, похоже, что Blizzard создала еще один бестселлер. Впрочем, время покажет.



Activision Interstate '76

Жестокие рокеры 70-х вновь воюют друг с другом в новой боевой имитационной игре производства Activision. В Interstate '76 используется собственный 3D полигональный engine, обеспечивающий текстурирование в реальном времени. Имеется также развитая система искусственного интеллекта. Положение "камеры" меняется по ходу действия, обеспечивая наиболее удобный угол обзора. Увлекательный сюжетный замысел и уточненные кинематографические эффекты удачно сочетаются воедино. Время выпуска: 4-й квартал 1996 года.



NETWORK PENTATHLON ENTRY FORM

VEHICLE DATA		YEAR	MILEAGE
MAKE	PIRANHA	1970	25,861
MODEL	VZ		
PERFORMANCE	0-60 10.0		
TOP SPEED	129		
MPG	17.5		
WHEELS	4		
DRIVE	FR		
TRANSMISSION	5		
ENGINE	2800		
EXTRAS	1		

INSTALLED EQUIPMENT

CODE F-FORWARD B-BACK T-TOP

ENGINE SUSPENSION

HAS CHASSIS REINFORCEMENT

SPRINGS

HI-PRO

CEL

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

ALL REPAIRS

POINTS

IN

WHEELS

LOWDOWN

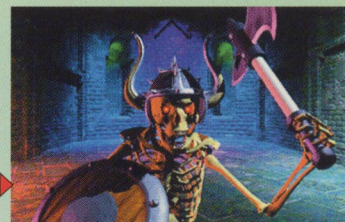
ALL REPAIRS

POINTS

Rivers of Dawn

Virgin

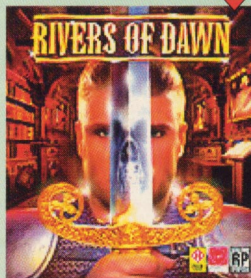
Вы отправляетесь на поиски фантастических приключений в Средневековье. Для того, чтобы спасти от гибели свое королевство и себя самого, придется собрать разлетевшиеся по разным концам страны осколки магического кристалла. В 3D-мире с потрясающей графикой и живым видео вам повстречаются сумасшедшие волшебники, похищенные ученые и коварные наемники. Благодаря использованию революционного engine, экранные персонажи быстро и естественно будут реагировать на ваши слова и поступки, как никогда раньше.



Hind

Interactive Magic

Открыленная успехом своего Apache Longbow, фирма Digital Integration теперь разрабатывает еще один вертолетный тренажер. В Hind вы садитесь в кабину российского боевого вертолета и начинаете громить всяких там корейцев и пакистанцев. В отличие от Apache, Hind представляет собой многоцелевой вертолет, способный вести воздушный бой и транспортировать войска, наносить удары по наземным целям и высасывать диверсионные группы. Конечно, Hind при этом значительно превосходит Apache по весу и уступает ему по маневренности, зато задания по перевозке войск и высадке десантов придают игре особую заманчивость и увлекательность. Она, по сути дела, гораздо более многовариантна и интересна, чем Apache Longbow. Боевых уровней в игре - великое множество (посложнее - для "асов", полегче - для новичков). Вооружения - тьма-тьмущая: пушки и ракеты, бомбы и пулеметы. Графика необычайно детализирована, ну и, конечно же, затенения и текстурированная местность. Любители Apache Longbow, наверное, будут рады узнать, что Hind полностью совместима в сетевом режиме с Apache, одновременно принимать участие в игре могут аж 16 человек. Игра выйдет на российском рынке полностью локализованная фирмой "Дока".



Archimedeian Dynasty

Blue Byte

В 21 веке человеческая алчность и жажда власти любой ценой привели к термоядерной катастрофе и полному уничтожению жизни на поверхности Земли. Чудом уцелевшие переселились в глубины мирового океана, где и начали строить новую цивилизацию. После длительного периода мучительной стагнации человеческий гений вновь возобладали над силами природы. Гигантские транспортные субмарины бороздят моря, обеспечивая функционирование всемирной подводной торговой сети. По мере создания государственных образований, вновь, как и прежде, на первое место выходит политика, то есть, безжалостная борьба за власть и влияние. Archimedeian Dynasty представляет собой увлекательную, насыщенную действием имитацию подводной лодки. Вы находитесь в роли наемника, вольного охотника за удачей и можете, по своему выбору, служить той или иной могучей корпорации, военно-морскому флоту или даже пиратам подводных глубин. Можете даже стать двойным агентом, ведя хитрую игру и получая деньги одновременно от нескольких противоборствующих партий. Прежде всего, вам предстоит снарядить и оснастить вооружением свою подводную лодку. Естественно, оружие 21 века стоит весьма недешево. Вам необходимо тщательно выбирать себе друзей, союзников и остерегаться многочисленных врагов - таково общее условие успешного выполнения миссий. По ходу игры вы повстречаете множество детализированных персонажей и выявите их истинное лицо, посетите множество морей и океанов, можете попытать удачу в Малайском проливе или же навестить логово пиратов - Гибралтар. Главное, в любом случае, - ввязаться в дело и только потом уже реагировать на ход событий. Для оснащения вашей подводной лодки предусмотрено свыше 30 типов вооружений, включая торпеды, глубинные бомбы, пушки и энергетическое оружие. Полные динамизма подводные сражения требуют быстрой реакции и стратегического чутья. В противном случае, придется отправиться "на корм акулам".

Ironblood

Take 2

Вашему вниманию предлагается 3D-боевая имитация в средневековом духе. Магия, монстры, элементы фантастики и, конечно же, звон мечей. 20 искушенных 3D-персонажей плюс необычайно реалистичные боевые ходы. В игре поддерживается несколько боевых режимов, в том числе head-to-head, против компьютерного оппонента и кампания, где можно набрать целую армию мифических героев. Удобное управление, изображения персонажей с тенями, каждый из которых состоит из нескольких тысяч полностью текстурированных полигонов. Вас ждут арсенал магических заклинаний и других боевых средств, средневековые атрибуты: оружие и доспехи, произведения средневековой литературы и искусства (росписи ковра из Байе, Манускрипт Беовульфа, алхимические тексты XV века и т. д.)

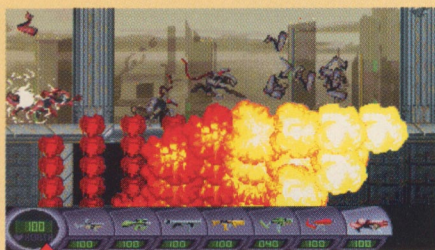


Wizardry Gold

Sir-Tech

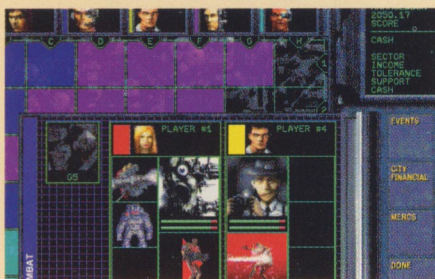
Wizardry Gold представляет собой полную переработку одной из наиболее популярных ролевых игр в истории - Crusaders of the Dark Savant. Теперь, вернувшись к нам в новом обличье (для Windows'95, 3.1 и NT, а также, впервые, для Macintosh), Wizardry Gold как будто знаменует собой 15-летний юбилей в истории компьютерных игр. Сюжет стандартный: судьба планеты - в ваших руках, а главная цель - найти пресловутый Astral Dominae. Мир, в котором вы очутились, населен всевозможными диковинными существами, у которых, однако, есть нечто общее - все они готовы прикончить вас. Игра отличается исключительным накалом страстей; враги необычайно коварны и опасны, а головоломки показались бы трудными даже для заядлого любителя adventure. Высокреалистичная графика, душераздирающие звуковые эффекты, полноэкранные анимированные сцены, множество концовок и компьютерная речь - такова игра WizGold.

But no, I'd say by looking that you'd be wanting something a



Abuse

Наконец-то вышла полная версия аркадной игры Abuse. Эта игра была ранее доступна в виде четырех уровней shareware-версии. В Abuse ученые обнаружили генетическую последовательность, отвечающую за человеческую злобу и агрессивность. Эта последовательность, под кодовым названием Abuse, вызывает ужасающие мутации и уродливые побочные эффекты. Вы - единственный человек, кому удалось избежать воздействия. Вы можете предотвратить утечку мутагена, если сумеете разрешить смертельные головоломки и избежать выстрелов остальных заключенных, которые стремятся уничтожить всякого, кто оказывается в пределах их досягаемости. Можно использовать семь различных видов оружия, среди которых напалмовые бомбы и ракеты H5-111X, предусмотрен режим коллективной игры по сети с участием до восьми человек. Имеется встроенный редактор уровней, так что Вы САМИ можете создавать и изменять новые уровни. В качестве особой благосклонности, играющим предоставляется возможность посылать созданные ими уровни в Crack dot Com. Лучшие из них будут включены в best of-версию Abuse, которая будет выпущена ко дню Благодарения (ноябрю) 1996.



Chaos Overlords

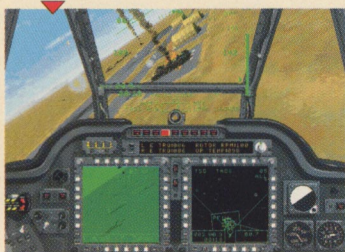
New World Computing

Репрессивное государство запретило буквально все: алкоголь, сигареты, секс, музыку, танцы, словом, все, ради чего стоит жить на этом свете. Итак, в игре Chaos Overlords несколько криминальных группировок хотят воспользоваться зреющим в народе недовольством тиранией, чтобы осуществить государственный переворот и установить царство террора. В качестве одного из преступных "авторитетов" - Overlords, вы стремитесь перехитрить своих конкурентов, расширить сферу собственного влияния, и, наконец, поставить город под свой полный контроль. В вашем распоряжении находятся банды головорезов, названия которых говорят сами за себя: Suicide Squad, Pain, Inc. и так далее. Можно нанять на службу свыше 70 банд. Это одна из немногих игр, где любители стратегии могут играть за "плохих парней". Никаких миссий по спасению мира, только жестокая борьба за власть в футуристическом городе. Есть сетевой и модемный режимы, позволяющие играть вшестером.

AH-64D Longbow

Origin

В этом летном тренажере вам предлагается пересечь вдоль и поперек более 20,000 квадратных километров полностью текстурированной территории в SVGA. В курсе военных событий вас держат видеосообщения с живыми актерами. Есть возможность посмотреть настоящие съемки учебных полетов, исследовать интерактивный, до отказа наполненный фотографиями, справочник, подготовленный Jane. Совершенная аэрокосмическая конструкция придает AH-64D Longbow наилучшую динамику. Вы испытаете такое ощущение полета, какого у вас никогда не было. Возможна любая сложность полета - от простейшей до уровня эксперта. Все мельчайшие детали протестированы ведущими летчиками ВВС США. Интерактивные летные тренировки, исторические миссии (12 исторически достоверных миссий, включающих действия в Персидском Заливе и Панаме), режим кампании и генератор отдельных заданий вкупе дают более 250 миссий!



Novalogic представляет четыре новых продукта: Comanche 3, Armored Fist 2 - M1A2 Abrams, F-22 Lightning II и Werewolf vs. Comanche 2 Mac.

Comanche 3

Novalogic разрабатывает новый вертолетный имитатор Comanche 3 с использованием графического engine Voxel Space 2. Эту версию популярного вертолетного тренажера планируется подготовить к выпуску в 4-м квартале 1996 года. Новая графическая технология Voxel Space 2 позволяет создавать высокодетализированные и реалистичные ландшафты местности. В целом, игра отображает действия "вертолета 21 века" Comanche, недавно прошедшего испытания в армии США. Предусмотрен также коллективный игровой режим, что делает действие еще более азартным и увлекательным. Удивительно, но факт: любители летных тренажеров уже три года играют в Comanche, а пилоты ВВС США впервые поднялись в воздух реальный прототип компьютерного вертолета Comanche лишь 4 января 1996 года в испытательном центре компании Sikorsky в Палм Бич, штат Флорида. Результаты летных испытаний превосходили многие ожидания конструкторов и пилотов, так что теперь Novalogic старается выведать у производителей боевого вертолета побольше секретов, дабы отразить новые летные характеристики машины в версии Comanche 3.



Armored Fist 2 - M1A2 Abrams также погружает играющего в атмосферу боевых действий 21 века, только на этот раз на суше. Перед нами - детализированный танковый тренажер, воспроизводящий все технические и боевые характеристики, а также внешний вид и внутреннее устройство могучей боевой машины. Добавьте к этому живые видеоклипы с участием настоящих солдат, а также съемки, сделанные производителями танка, - и вы получите некоторое представление об этой новинке.



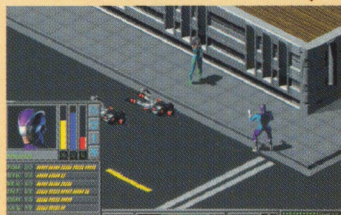
F-22 Lightning - первый по времени разработки продукт, в котором использован новый революционный графический engine, знаменует также обращение Novalogic к тематике летных тренажеров, имитирующих действия сверхзвуковых истребителей. Производители реального боевого самолета оказали создателям игры всемерную поддержку.



Разработка Werewolf vs. Comanche 2 является подтверждением неизменной поддержки, оказываемой Novalogic Macintosh в качестве игровой платформы. По сути дела, это две игры в одном пакете: усовершенствованная в ноябре 1995 года версия Comanche и новый вертолетный тренажер Werewolf. Можно играть в каждую из этих двух игр отдельно, либо же соединить их воедино в коллективном модемном-сетевом режиме.

Agents of Justice

Spectrum HoloByte объявила о том, что студия SimTex Software разрабатывает новую игру Agents of Justice, в которой сочетаются элементы стратегии, ролевого действия и анимированного приключения. Игра будет создана при участии MicroProse. Действие игры Agents of Justice происходит в 2091 году, когда "правят бал" молодежные банды, организованные преступные группировки и наркодельцы. Играющему предстоит провести свою команду специальных агентов через множество разнообразных миссий. Под занавес ваши герои вступают в схватку с самим "злым гением" человечества, доктором Демоникусом Армагеддоном. Играть можно через прямое подключение, а также по ЛВС или модему. Своих героев играющий создает сам на основе ряда параметров либо же выбирает из 16 готовых персонажей. Для пущего азарта как герои, так и злодеи имеют 46 сил, 32 модификации и 17 типов навыков. Можно как включать, так и отключать некоторые параметры, например, бронирование и автоматический огонь. Кроме того, предлагается целый ряд action-приложений, позволяющих отработать наступательные и оборонительные приемы. Имеется 3D-графика и произвольно создаваемые многоуровневые карты местности.



Advanced Tactical Fighters

Издатель: Electronic Arts



Вопрос: "Не хочешь ли полетать?" - не вызовет удивления у любителя авиасимуляторов. На чем они только не летали, начиная с самолетов времен второй мировой и заканчивая современными МИГами, команчами и другими активно используемыми сейчас разработками военной промышленности. Но вряд ли до выхода А.Т.Ф. вам приходилось покорять небеса на ТАКИХ самолетах. Многочисленные "железные птицы", которыми вы сможете управлять в этой игре, не просто самолеты - это самолеты будущего, которые, скорее всего, будут широко использоваться в военных операциях через 4-5 лет. Благодаря объединенным усилиям коммерческого военно-информационного агентства Jane's и одного из ведущих производителей игр - Electronic Arts вам предоставляется возможность опробовать в действии 14 (при

Машина	486 DX/2-66
Система	MS-DOS 5.0 или выше
Монитор	SVGA
Жесткий диск	31 Мб
Память	8 Мб
И еще	мышь, 2x CD-ROM

одиночной игре) и 69 (при игре по модему, сети, и т. д.) сверхсекретных истребителей, бомбардировщиков, перехватчиков. Остается только выбрать, на чем вы полетите, загрузить машину доверху различными типами оружия (которых тоже огромное количество), и вперед! Небеса зовут!

С первого взгляда, А.Т.Ф. может показаться вам чем-то знакомым. И действительно, engine, использованный в ней, ранее уже был задействован в таких симуляторах, как US Navy Fighters и US Marine Fighters. Разрешение графики в А.Т.Ф. варьируется от 320X200 (не-

плохо идет даже на 486) до 1024X600 (видимо предусмотрено для следующих поколений процессоров). После попытки игры в режиме 640X480 вам долго не захочется смотреть на игру в 320X200. К сожалению, у этой игры тот же недостаток, что и у других, известных мне, симуляторов самолета: если издали все пейзажи выглядят красиво и реалистично, то при приближении они превращаются в большие разноцветные квадраты, чего, кстати, нельзя сказать о движущихся объектах, как-то, самолеты, корабли и т. д., чьи изображения вблизи на экране выглядят не намного хуже, чем издали. Хорошо смоделированы различные погодные условия. Чего, например, стоит восход солнца, когда небо становится все светлее и светлее, и вот пилоту уже ничего не видно из-за того, что он летит прямо навстречу слепящему солнцу. Еще один недостаток графики - вид воды вблизи. При попадании ракеты в воду на ней появляются этикие "правдоподобные" шестиугольные разводы. Я уж не говорю о том, что, если в cheat mode включено бессмертие, то посадка на воду идентична посадке на землю. Т. е. на самом деле, в игре вода практически ничем, кроме цвета, не отличается от твердой поверхности.

Если игроку покажется слишком сложно с первого раза управлять боевой машиной из кабины, в А.Т.Ф., как и во многих других симуляторах, есть возможность видеть самолет "со стороны", одновременно управляя им. Первое время начинающему, скорее всего, придется играть, используя многочисленные cheats, доступные из меню. К счастью, для лучшего изучения возможностей самолета в самом начале игры можно выбрать пункт "create quick mission", где легко настраиваются некоторые параметры игры, фактически создавая все новые и новые миссии. Разумеется, не возбраняется уничтожить всех врагов, воспользовавшись заранее сделанным сценарием (fly single mission). Есть в главном меню и пункт "start campaign", где миссии связаны определенным сценарием.

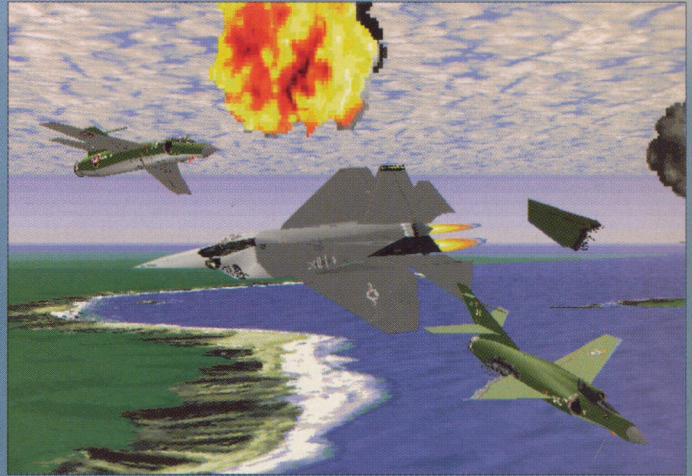
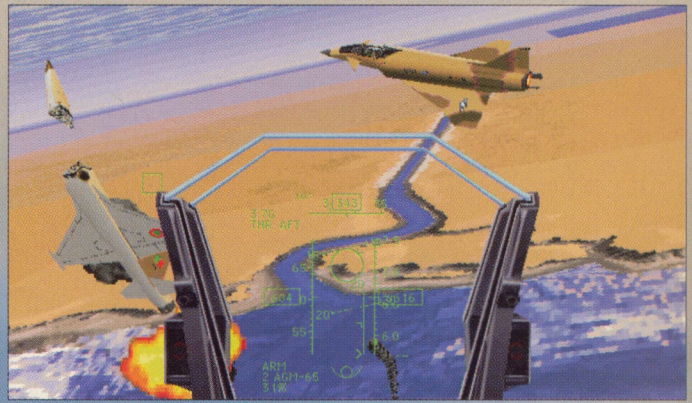
В кампаниях действие происходит в недалеком будущем, в потенциальных "горячих точках". Естественно, Россия тоже находится в этом "черном" списке. Во всех кампаниях "миротворческие" силы США несут мир на боеголовках своих ракет. Если же вам покажется малым количество миссий в кампаниях и одиночных операциях, если вам надоест создавать одно и то же в "create quick mission", к ва-

шим услугам пункт меню "create pro mission", являющийся, фактически, полноценным редактором миссий. Здесь можно настраивать практически все параметры игры, создавать карты местности и т. д. Но чтобы дойти до того уровня, когда все сделанные создателями игры миссии покажутся вам слишком простыми, чтобы постичь все тонкости тяжелого ремесла боевого пилота, скорее всего, вам придется прочесть "книжечку" страниц на 300, прилагаемую к игре. Там объяснено все: управление самолетами, их технические данные, даже изложены физические законы, согласно которым самолет выполняет тот или иной маневр.

Но мало того, что А.Т.Ф. хороша сама по себе, - это не просто обычный симулятор. На CD-ROM находятся полные данные новейших воздушных машин, на которых вы можете полетать с ветерком. Данные включают в себя техническое описание самолета, трехмерную модель, фотографии с различных ракурсов, схему самолета и прекрасного качества, хорошо озвученный видеоролик. Описания других (менее интересных для нас, с точки зрения создателей игры) самолетов даны в более сжатом виде: техническое описание, фотографии, трехмерная модель. Таким образом, А.Т.Ф. является больше, чем просто игра, это энциклопедия новейших на сегодняшний день летательных аппаратов, из которой можно почерпнуть очень много нового и интересного.

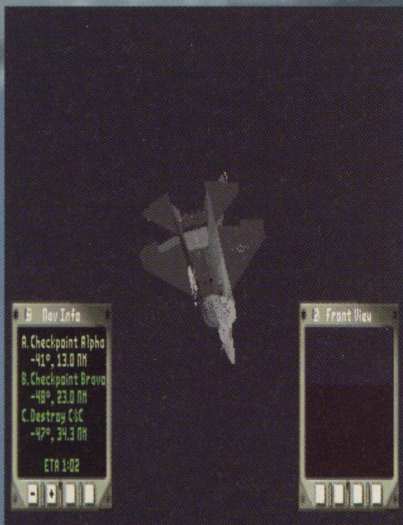
Звук в игре тоже на хорошем уровне. Звуковые стереоэффекты сделаны отлично. Когда вы слышите свист ракеты, летящей сзади самолета, вы знаете, что ракета именно СЗАДИ, что придает и без того хорошим звукам еще больше реальности. К сожалению, о музыке не могу сказать подобного. При инсталляции игры вы можете выбрать, устанавливать ли ее с оцифрованной или с MIDI-музыкой (разница - 30 мегабайт дискового пространства). На мой взгляд, мелодии слишком уж "боевые", слишком заметны сами по себе и отвлекают от игры. Такие мелодии надо давать послушать только после успешного завершения миссии, а никак не в тот момент, когда самолет противника "сел вам на хвост", и вот-вот боевая машина разлетится на части.

Какая же игра выпускается сейчас без поддержки модема и сети? Вот и А.Т.Ф. не стала исключением. Можете играть с друзьями, летая в одной эскадрильи, или, если это для вас слишком скучно, сбивать их ракетами воздух-воздух. Но осторожнее! У каждого самолета свои достоинства и недостатки. Учитесь выжимать максимум из первых и умело прикрывать вторые. Не расстраивайтесь, если у вас нет возможности поиграть по модему или сети. Ведь, отправляясь на задание, вы можете взять с собой

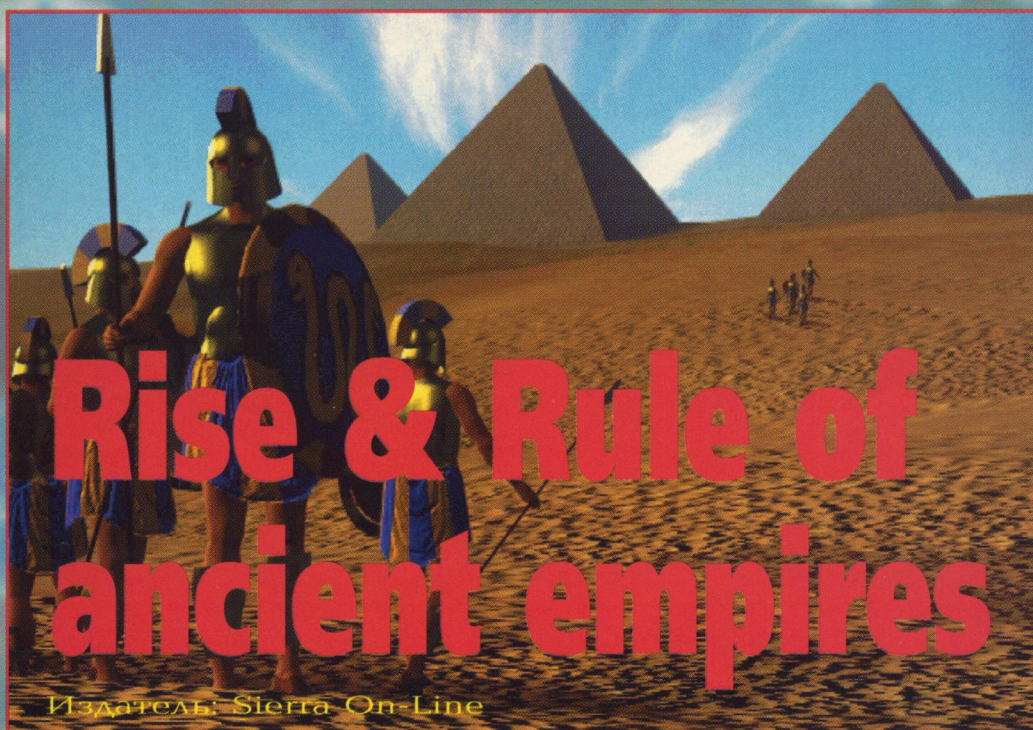


до двух управляемых компьютером ведомых. Вы сможете "пообщаться" с ними по радио, отдавая им приказы и советуя какой тактики боя надо придерживаться. Конечно, это совсем не то, что живой человек, действия которого непредсказуемы, но все же приятно в разгар тяжелой схватки почувствовать, что ты не один, что у тебя есть поддержка. Сама игра не представляет собой точного имитатора самолета. Это нечто среднее между настоящим симулятором и аркадной игрой, где повышенное внимание уделяется клавише "пробел". Поэтому вам не придется осваивать очень сложные комбинации клавиш.

Итак, А.Т.Ф. - первый "блин" из серии Jane's Combat Simulations - получился отнюдь не комом. Хотя в графике самой игры отсутствует что-либо принципиально новое, игра выигрывает у своих конкурентов благодаря огромному количеству приятных "мелочей". Производители игры просто взяли engine от прошлой игры, немного доработали его, добавили огромное количество новейших, реально существующих самолетов, энциклопедию и многое другое. В результате получилась хорошо сделанная, добротная игра, которая, как мне кажется, будет интересна как асам авиасимуляторов, благодаря разнообразию возможностей и большому количеству информации для игроков-профессионалов, так и новичкам, которые уже через короткое время смогут освоить боевые машины и, быть может, сбивать самолеты противника не хуже асов. PRO



Павел Коротов



Rise & Rule of ancient empires

Издатель: Sierra On-Line

С тех пор, как Sid Meier в первый раз осчастливил мир своей Civilization, многие разработчики страдают повышенным слюноотделением при мысли о его лаврах. Не минула чаша сия и почтенную компанию Sierra. Что весьма наглядно демонстрирует последний ее продукт на стратегическом поприще. В каком смысле последний - конечно, покажет время. Но некоторые комментарии мы, разумеется, приведем.

Итак, начнем с того, чем данная игрушка похожа на свою прародительницу. Похожа многим. Плоская turn-based стратегия государства - отнюдь не самый редкий тип игрушки, и все типичные черты здесь налицо. Товарищ по имени Enter-Your-Name, как обычно, изготавливает мир, выбирает себе и своим

подданным физиономии и высаживается во главе банды Settler'ов где-то на безымянных (пока) просторах. Предлагается этот мир исследовать, настроить городов, произвести кое-какие научно-технические изыскания и, наконец, избавить свет от всех прочих народностей, его населяющих. Для чего, ес-

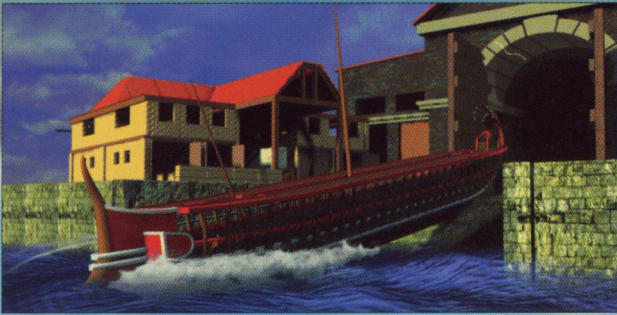
Процессор	486DX-33
Память	8 Мб
Жесткий диск	20 Мб
Система	Windows 3.1 или старше
Монитор	SVGA
И еще	2x CD-ROM

тественно, нужно запастись недюжинным терпением. Ибо строить империю нелегко. Все цивилизации, предлагаемые игроющему и компьютеру на выбор, хоть и име-

ют некоторые различия в исходных данных (кельты покруче в бою будут, греки - в математике, египтяне - в строительстве), в целом, находятся в равных условиях. Впрочем, игра не требует таких мыслительных затрат, как та же Civilization. Авторы решили упростить многое из испытанной концепции. Действие происходит на относительно небольшом участке истории (1-е тысячелетие до н. э.), причем время измеряется не в годах, а в ходах. Цивилизаций представлено шесть - греки, египтяне, кельты, индусы, жители Месопотамии и китайцы. Из них в игре участву-

ют максимум четыре. Научные открытия упразднены, имеются пять отраслей знания (общее, духовное, инженерное, медицинское, военное). Определенные уровни прогресса в этих областях (измеряемые, естественно, в космоколах) позволяют строить те или иные здания/войска. Набор зданий и войск тоже невелик (много ли там в древности умели?) - штук по десять тех и других, причем здания можно модернизировать до трех разных уровней, а войска у разных культур немного отличаются видом и возможностями. Битвы реализованы чисто абстрактным образом (у кого было больше войск, становится меньше, а у кого было меньше - прощай, гвардейский экипаж...). Дипломатия представлена несколькими кнопками (можно со-





пернику либо кулаком погрозить, либо руку пожать). Видов местности тоже не слишком много (вода, ровное место, не очень ровное место, лес, горы, пустыня). Спартакский, в общем, интерьер.

Но есть и заметные преимущества, делающие игру весьма своеобразной и вполне играбельной. Во-первых, графика в игре (640 x 480 x 256) вполне радует глаз: интерьер городов с ландшафтом, зданиями и праздно шатающейся публикой выполнен просто прекрасно, интересные события (типа изобретения нового средства умерщвления) знаменуются симпатичными видеовставками, а физиономии ваших соперников прорисованы с редкой любовью. Во-вторых, простота военно-экономической модели позволяет компьютеру весьма эффективно сопротивляться, а игроку - сосредоточить свое внимание на стратегии и не вдаваться в мелочи (города постепенно достигают "пики формы" и больше почти не требуют внимания, так что управлять огромной империей не так уж сложно). В-третьих, многие концепции в игре сильно отличаются от традиционных.

Так, города управляются простым распределением населения по рабочим местам (оглашаю весь список: производство еды, строительство, добыча ресурсов для строительства и научные исследования), которое производится просто с помощью специальной линейки-slider'a (увидите сами). Каждый город имеет свой уровень развития науки и техники (для распространения знаний по всей империи требуются философы), кстати, и горожане ваши - себе на уме: стоит

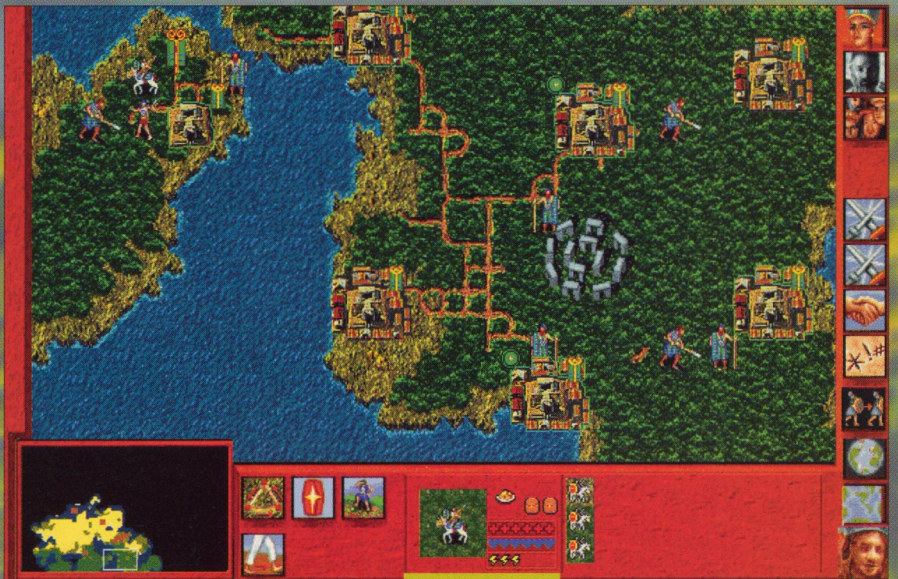
им невзлюбить вас из-за голодной жизни, обилия солдатни или отсутствия нужных зданий, как, вместо того, чтобы бунтовать (как в старой доброй Civilization), они просто выбирают себе другого правителя из числа ваших соперников. Так что правьте ласково! Войска предпочитают тот тип местности, в котором были построены (terrain affinity) и лучше ходят/дерутся именно на нем, например, лесному воину-кельту в пустыне приходится несладко. Самая человеколюбивая деталь - это необходимость кормить солдат (все войска берут в дорогу рюкзачки с едой, которые по ходу дела пополняют/опустошают).

Самое же интересное из новых понятий - пожалуй, понятие философов (philosophers). Под философами подразумеваются "великие люди" древности. Появляться они начинают после достижения некоторого уровня знаний во всех научных отраслях и являются главным средством распространения знаний, ремесел и талантов. Философ снабжается родным городом специальностью (специальностями), определяемой наиболее развитыми здесь областями знаний. Так, философы с общим знаниями способствуют научным исследованиям, с духовными знаниями - повышают мораль войск и городов, где они находятся, с инженерными -

позволяют войскам строить дороги (road network) и виноградники (cultivation), с медицинским - оздоравливают войска/города, с военными - работают генералами. Кроме того, все философы могут переносить знания из города в город. Установив философу постоянный маршрут между развитым и свежестроенным городами, можно быть уверенным, что через некоторое время "отсталый" город будет наскан таким репетитором до уровня "отличника". Это позволяет разным городам специализироваться в разных видах исследований и ускоряет процесс расширения империи. Другими заметными фигурами являются купцы - они не только перевозят товары между городами, но и повышают мнение о вашей культуре при международной торговле. Постоянно торгуя с заморскими городами, можно "переманить" их на свою сторону. Этого же можно добиться, строя чудеса света (свои для каждой расы).

В общем, кроме традиционного "набора начинающего цивилизатора", создатели игрушки реализовали несколько оригинальных идей, и это не может не радовать фаната стратегий. Вообще вместо того, чтобы читать эту глупую статью, поиграли бы сами! Игра того стоит. PRO

Дан



Duke Nukem 3D

(полная версия!)



Совсем недавно весь игровой мир разделился на две половины: поклонники Duke Nukem 3D и поклонники Quake. Огромное количество людей спорило между собой, какая же из этих игр более красивая, более быстрая и более трехмерная. И все с нетерпением ждали полных версий, чтобы сделать окончательный вывод. Ну что же, поклонники Quake могут продолжать ждать до 1997 года, в то время как полная версия Duke Nukem 3D - перед вами: три полных эпизода, с новыми врагами и новыми средствами их уничтожения!

Закончив разборки с пришельцами в первом эпизоде, вы отправляетесь на космическую станцию, где происходит действие второго эпизода. Бродя по коридорам и уничтожая все вокруг, нельзя не остановиться и не посмотреть в окно: далекая Земля, пролетающий мимо космический корабль и застывший белоснежный шаттл. Не грустите, домой вы обязательно вернетесь. Освободив станцию, лунную базу и разобравшись с боссом, вы узнаете, что пришельцы собрали последние силы и вновь атакуют Землю. В третьем эпизоде вас снова ждут улицы и небоскребы Лос-Анджелеса. Вы сможете погулять по домам, поджигая различные растения и разбивая бутылки. Заглянув в бар, можно будет залезть на сцену, подойти к микрофону и спеть "Born to be wild!". В аквариумах и водоемах водятся зубастые акулы, которые не против съест кусочек Дюка. А финальная битва произойдет на огромном стадионе, где вам предстоит сыграть с боссом в американский футбол.

Какие же новые враги вам противостоят? В shareware-версии вы уже встречались с рядовыми вражескими солдатами (Assault Trooper), капитанами (Assault Captain), осьминогами (Octabrain) и полицейскими-мутантами-свиньями (Pig Cop). Командовал всеми ими босс Battlelord. Но пришельцы решили не ограничиваться таким скромным набором, и поэтому решили пополнить свои ряды следующими видами живой силы и техники:

1) Protozoid Slimer - это мерзкая зеленая слизь, вылизывающаяся из огромных яиц. В ее примитивной нервной системе заложено только одно действие: подползти к вам и высосать из вас мозги, так как своих ей явно не хватает. Она может передвигаться по полу и по потолку, а затем либо свалиться на вас сверху, либо взобраться по ногам. Эта гадость легко убивается - ей достаточно одной пули из пистолета, но попасть в нее не так-то просто.

2) Sentry Drone - это достаточно тупой, но очень опасный летающий робот, занимающийся патрулированием комнат и коридоров. Когда он замечает вас, то с ужасным (по его мнению) воплем бросается на таран. Желательно успеть взорвать его до того, как он приблизится, иначе он взорвется вместе с вами.

3) Enforcer. Поскольку с рядовыми солдатами Дюк справляется очень легко, пришельцы решили все-таки выставить против него свои элитные войска, вооруженные скорострельным пулеметом класса Ripper и одетые в бронежилеты. Их убить гораздо сложнее, да и сами они нанесут вам больше вреда, чем простые солдаты.



4) Assault Commander. Видимо, у пришельцев очень плохо с ракетами, поэтому они достаются только командирам (а может, остальные просто не умеют ими пользоваться). Я думаю, не стоит подробно останавливаться на том, что будет, если вы поймаете ракету. Еще ни в одной игре это ни к чему хорошему не приводило.

5) Два свирепых босса: Overlord и Cycloid Emperor. Первого из них надо будет убить в конце второго эпизода, а второго - в конце третьего.

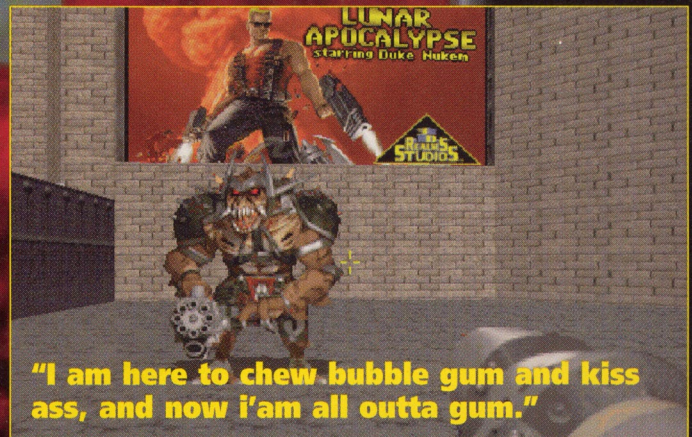
Для борьбы с этими новыми уродами, пытающимися остановить непобедимого Дюка, в срочном порядке были изобретены несколько новых видов смертоносного оружия. В совершенно секретной лаборатории Пентагона специально для Дюка разработали Devastator. Это оружие стреляет миниатюрными ракетами класса Stinger и обладает по сравнению с RPG повышенной скорострельностью и более широкой полосой огня (правда, в связи с этим у него очень быстро кончаются боеприпасы). Другое специальное оружие, которым вас снабжают - это уменьшитель (Shrinker). Уменьшать можно практически все живое. Враг остается уменьшенным всего на несколько секунд, и за это время вам нужно успеть раздавить его своим могучим сапогом. Но не думайте, что вы сможете так поступить с боссами - они слишком круты и уменьшению не поддаются. Зато очень интересный эффект получается, если уменьшить какую-нибудь девочку из бара (эпизод 1, уровень 2), а затем дать ей денег. Она так обрадуется, что забудет увеличиться обратно, и навсегда останется маленькой. Когда вам надоест уменьшать всех подряд, можете испробовать на врагах третье новое оружие - замораживатель (Freezer). Эта штука стреляет какими-то хитрыми молекулярными зарядами (а может, разрядами) и способна понизить температуру вашей жертвы до точки остановки всех жизненных процессов, доведя ее до полной кристаллизации. Достаточно всего одной пули или одного хорошего пинка, чтобы кристаллизованный противник разлетелся на мелкие кусочки. Но если вы протормозите, то через несколько секунд враг "растает" и как ни в чем не бывало продолжит стрельбу. Эти два оружия - уменьшитель и замораживатель - позволяют вам не просто убивать врагов, но и поиздеваться над ними. И последнее оружие, которое у вас появляется - это лазерные бомбы-ловушки (Laser Trip Bomb). Это устройство можно прикрепить к любой ровной стене, после чего быстро отбежать подальше. Через две секунды вы увидите лазерный луч, протянувшийся до противоположной стены. Таким образом, вы сами теперь можете ставить лазерные поля, чтобы использовать их в качестве ловушек для противников.

В полной версии (она нумеруется 1.3), по сравнению с shareware-версией 1.0, добавлено несколько очень полезных возможностей. В версии 1.0 нельзя было точно прицелиться в противника из-за отсутствия прицела. Теперь эта проблема решена: нажмите "I", и вы увидите желтое перекрестие. Также добавлена возможность прицеливания мышью (клавиша "U") и увеличена длительность действия голограммы (примерно полторы минуты).

Полная версия Duke Nukem 3D раскрывает нам абсолютно все возможности игры. Оценив их, можно с уверенностью заявить, что Duke Nukem - лучшая, на данный момент, игра своего жанра. И, самое главное, игра сделана с юмором, а это как раз то, чего не хватает многим играм.

PRO

Петр Высотин.





Н у, и гексагональнички пошли! Последний раз я так увлекся V for Victory лет пять-шесть так назад. И то, хватило едва ли на сутки: Civilization и тогда была на первом месте по всем показателям. Это потом добавился Master of Orion, хотя в сети продолжала развиваться Empire. Но уж теперь-то? Ведь третья неделя Войны идет! Позади, ставшие сериалами (мыльными операми?), VfV, Panzer General, Perfect General, Steel Panthers... Кстати, "Пантеры" были, пожалуй, единственными из действительно заинтересовавших меня гексагональничков. "Гексагональничок" я не перевожу с английского исключительно из нежелания соблюдать правила языка, а то ведь получится какой-нибудь "шестиугольничковик". Не звучит ведь, а? То же и с "гекс" - знающий поймет, а другому любой из них покажи, и он на всю жизнь запомнит, что это не Civilization 2.

И все же - Fantasy General. Она похожа ни на одного из "Генералов", а при попытке описать... В электричке стал рассказывать брату об игре - на соседних скамейках

Машина	386/40
Память	8 Мб
Монитор	SVGA
Система	MS-DOS 5.0 и выше
И еще	1x CD-ROM с MSCDEX.EXE 2.2, некомпрессированный жесткий диск
Звук	Sound Blaster или 100% совместимая звуковая карта

FANTASY GENERAL

Издатель - SSI

Осталось 14 ходов до конца боя. Замеченные разведкой, катапульты Черного Льда устремляются вперед и сходу пытаются покончить с моим Осадным Орудием. Ха, юмористы, у меня на нем Магический Щит, да еще Лекарь в двух гексах сзади наготове. Так и есть, ничего не смогли сделать, поцарапали только. Вот сейчас ваш ход кончится, орудие подлечим и - и тогда посмотрим...

13 ходов до конца боя. Вперед, на Запад, проходят Копья Силы, за ними все ближе к разведке подходят Феникс-Рыцари и Духи-Наездники. И хорошо бьются! Воздушная атака их не берет, на земле сами кому хочешь выпрыгнуть могут, и, кстати, тоже владеют Орлиным Глазом. Вот пусть в конце движения им и поработают.

Ууу, с юга, оказывается, тоже группировка движется. Воздушная. Ударная. Волна. На... На тебе Драконьими Рыцарями! Эти - класса Небесных Охотников, поэтому у меня к ним особая привязанность. Четыре Дракона поделились на пары, и каждый получил по половине Дракона Лавы. Кстати, на севере были Горгульи. Ну вот и работа для Героя!

...Искалеченного Бомбардировщика - Наездника Дракона - оставляем на этот ход отдыхать и поправляться, а Лекаря посылаем вперед - лечить Осадное Орудие. Тот касается его своей благословляющей дланью - и жизнь вскипает в оживленной стараниями моего Повелителя Механики груды металла. Рывок на Юго-Запад, выстрел, и одна Катапульта Черного Льда почти прикончена. Теперь добавим нетронутых ранее двух Наездников Драконов: старого (опытного) на здоровую Катапульту, а молодого, из нового пополнения между боями, на полудохлую. Ох и красиво же обе взрываются!

Все, все мои ходы кончились. Кто-то получил Звездочки за разбитого противника, а кто-то даже начал заполнять новый Щит. Все идет замечательно. Ваш ход, Мой враг!

спорить начали: один доказывает, что это очередная RPG, другой молится, чтобы это был Master of Magic 2! И оба не верят в то, что это гексагональник. Не бывает таких гексагональников, и все тут. И я о том же - не бывает. Только не я эту игру выдумал - Special Project Group отSSI постаралась. А как постаралась - судите сами.

Конечно, SVGA. Прорисовка просто замечательная: все (!) детали очень отчетливы и хорошо выделены, так что не приходится гадать, что это тут внезапно появилось на экране. Все персонажи узнаются сразу, иногда даже если ты их никогда до этого не видел (в этой игре, разумеется).

Одних только боевых единиц (из 10 родов войск) здесь 175! И каждый - со своим характером, стилем ведения войны и способностями. Плюс к каждому (каждому!) прилагается картинка внешнего вида - и она, оформленная, как древний рисунок, пером на странице волшебной книги, заставляет полюбить эту игру как прекрасную книгу "белой фэнтези", повествующую о никогда не умолкающей войне Добра и Зла. Фантастически увлекательно - это недостаточное определение для этой вещи. Она захватывает целиком и не отпускает до самого конца, где оказывается, что вся книга (Ваша игра!) - это лишь одна из глав. Ведь, кроме разнообразных Героев, примыкающих к Вашей армии (как то: Сержанты, Лейтенанты, Генералы, Маги...), есть и четыре основных Героя-Полководца, за которых Вы собственно и воюете: Рыцарь Маршал, Лорд Меча, Архимаг и Волшебница. И у каждого из них - свои способы ведения войны. Есть возможность создать свой персонаж и играть на случайно создаваемых картах. Так что и здесь конец - это только начало. Обижены будут только сторонники Тьмы и Хаоса: кампании здесь можно играть только против Зла. Им придется либо настраивать под себя Арену или

сеть/модем или... подождать WarCraft 2: Beyond the Dark Portal и Command&Conquer/WarCraft 2 Toolkit - пусть там за Орков и прочих террористов отрываются.

Кстати о WCr 2 и C&C - эти двое относятся к жанру Strategy, а Fantasy General - к жанру WarGame. Здесь нет гражданских лиц, а также строительства и разрушения чего-либо. Между собой бьются лишь войска, и деньги можно заработать, только изгнав врага из города или деревни, освободив от него

подольше воюя, за работаешь больше опыта и денег на армию. Тут же военный лагерь с вербовочным пунктом да академия с результатами исследований - сколько нужно тратить на какой тип войск. Как хочешь, так и распределяй свои ресурсы. Бесплатный, но ценный совет - берегите свои войска! Чем старше по опыту подразделение - тем оно сильнее, храбрее и умнее. Чаше давайте им отдыхать, отводите слабых в тыл, атакуйте ветеранами сильнейших врагов и добивайте выдохшихся молодыми.

Отдельная песнь о звуке и музыке. Здесь у каждого персонажа свои звуки нападения, обороны и смерти. Не знаю, где они их записывали, может быть в джунглях? В общем, зверское разнообразие! А музыка - ну что еще можно сказать о 15 звуковых дорожках музыки в стиле "фэнтези" и "Enigma"? Пожалуй

лишь то, что подобрать сюда музыку - ну что было дело для мастера, и он с заданием справился просто превосходно. Мне трудно даже приблизительно очертить круг людей, которые будут играть в "FANTASY GENERAL". Но вот два, самых ярких примера. Первый - мой знакомый, любитель книжной "белой фэнтези", который хоть и работает на компьютере, но в игрушки не играет по идейным соображениям ("Все это на час, а

мозги забивает, как семечки желудок!"), режется в этого "Генерала" уже две недели. Второй пример - родители, любя своего восьмилетнего сына, не давали ему "кроважанные игры". Относительно "FANTASY GENERAL" они приздумались, но разрешили, посмотрев немного демо. А через неделю сын обыграл своего папу, второразрядника, в шахматы. Лучше бы он этого не делал - у него теперь с папой очередь - кому сейчас играть! PRO



святые места - церкви, святилища и часовни. Конечно, Правитель земель, которые вы освобождаете, тоже подкидывает некоторые суммы, но их на исследования и пополнение армии, если честно, не очень хватает. Ведь, чтобы открыть новый тип воина или нанять, обучить, сделать upgrade старого (опытного) воина, - нужны деньги и немалые. А воюешь - каждый шаг.

Стратегическая карта сражений, прошлых и будущих, лежит между боями. Здесь и определяешь, будешь прорываться к Замку Захватчика сразу, коротким путем, или



кампании здесь можно играть только против Зла. Им придется либо настраивать под себя Арену или

Kingdom O' Magic

Издатель: SCI



Welcome to kingdom o' magic! Здорово, маги и волшебники. Вы, наверное, соскучились без своих магических заклинаний (fireball, death hand, slow motion и т. д.). Помните, бихолдер заходит справа, а вы разворачиваетесь и "накладываете" на монстра мощное атакующее волшебство? В результате магических манипуляций от отвратительного существа остаётся только горстка пепла (в этом месте, от воспоминаний, вы должны уронить на страницу журнала ностальгическую слезу). Судя



по всему фирма SCI (она известна своими играми по мотивам замечательного фантастического фильма "Газонокосильщик"), поддавшись ностальгическому настроению, выпустила игру, где есть и магия, и орки, и тролли, и волшебники. В общем, всё, что сделало произведения дедушки Толкиена бестселлерами.

По жанру её можно (и нужно) отнести к adventure, но есть и элементы от RPG. Здесь вы не будете

ходить по мрачным лабиринтам, навевающим соответствующее настроение, а будете обитать в красивом трёхмерном и юмористическом мире.

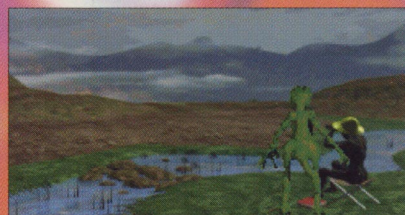
Кстати, о юморе. По этому критерию, игрушку можно сравнить с таким явлением игровой компьютерной индустрии, как "Сэм и Макс". Если у вас есть чувство юмора (с

американским оттенком), то вы будете смеяться до "колик" в животе. Уже начиная с инструкции, вы можете ощутить всю хохму игры. Например, в разделе troubleshooting есть такой вопрос: "Я пошёл в магазин покупать КОМ, но от волнения я ошибся, и купил набор ножей. Могу ли я после этого играть в КОМ на своём компьютере." Ответ на вопрос не менее интересен: "Мы (авторы) знали, что может случиться такая неприятность. Поэтому мы попросили правительство издать указ, где говорилось бы, что все ножи, выпускаемые промышленностью, должны напоминать по форме CD. Но до тех пор, пока общество не откроет глаза на эту ужасную проблему, мы не сможем вам помочь! Хотя нет, позвоните в нашу справочную службу." Вот такие шутки и приколы будут сопровождать вас на протяжении всей игры. Как, например, вам нравятся огромный унитаз, летящий в космосе и издающий характерные для толчка звуки.

Графика игры выполнена в трёхмерных редакторах. 3D флики сделаны с большим тщанием и мастерством, поэтому вас порадуют трёхмерные персонажи с абсолютно правдоподобными движениями. Звук несколько однообразен, но музыка решает эту проблему. Саундтреки в стиле 30-х годов двадцатого века создают атмосферу гангстерского фильма.

Вы можете играть двумя различными персонажами: Сидни (Thidney) - динозавр двухметровой высоты. Он любит смотреть боевики, наблюдать за бейсбольными матчами, также не дурак выпить. Он не был отлични-

ком в школе магов, но своими кулаками может снести бетонную (!) стену.



ком в школе магов, но своими кулаками может снести бетонную (!) стену.

Шен-рон (Shen-ron) - грациозная красивая девушка. Она родилась на планете Комели (Comely), Шен умна ловка и сообразительна. Её хобби - магия, из этого вы можете сделать соответствующие выводы.

Теперь, когда вы ознакомились с персонажами, можете выбрать себе и вашему герою сценарий по душе.

1) Злой дракон наводит страх на жителей округа, ваша задача уничтожить эту тварь. Имейте в виду, что в открытом бою с ней не сладить, тут нужна смекалка.

2) Флэйк-таун подвергается нападению злых сил. Вы должны набрать семерых героев для защиты (как в фильме "Великолепная семерка").

3) Здесь вам придётся спасать не какой-то провинциальный городок, а всю цивилизацию. Вы просто





обязаны отыскать "волшебную лампу лавы" и с её помощью уничтожить тёмного лорда.

Интерфейс игры - нечто среднее между "Сэмом и Максом" и "Фантазмагорией". Вы выбираете объект, щелкаете на нём мышкой, и вызываете меню, где можно выбрать действие, осуществимое с данным объектом. Помимо стандартных действий (ходить, говорить, брать и т. д.), есть и иконка, с помощью которой вы можете творить различные волшебства. Не очень продумана система ведения

встретить "графу здоровья" с словосочетанием "filling good?", это говорит о чахлам здоровые человека (эльфа, орка и т. д.).

Среди жителей попадаются более чем странные особи. К примеру, гингербред с очень необычной формой головы (телевизор смотрел!), скверным и недружелюбным характером. Обычно они

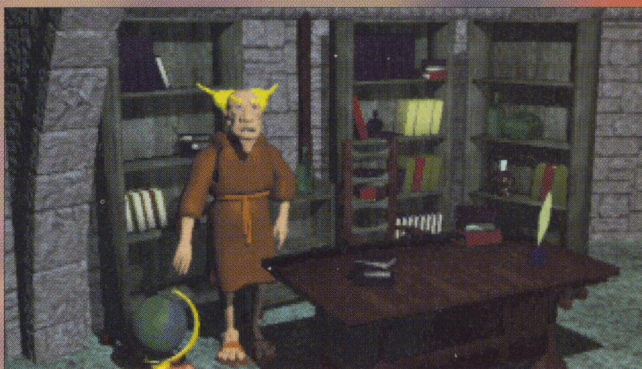
(гингербреды) передвигаются стаями, по дватри создания. Если вы встретите их на своём пути, лучше уносите ноги. Более дружелюбен орк Пинхед, хотя орки отличаются свирепым характером (вспомните Warcraft I и II), Пинхед любит поговорить. Он очень хваст-

поединка: после того, как выбрано действие (бить!), вы с вашим врагом превращаетесь в бесформенный клуб пыли, из которого только порой вылетают крики. Весь поединок идёт без вашего участия. Вы лишь наблюдаете, как из вашего тела (или из тела противника) уходят жизненные силы. Во время своих странствий вам придётся общаться со множеством персонажей. Иной раз могут попасться такие, каких и врагу не пожелаешь. Но добрая половина жителей волшебной страны довольно дружелюбные создания. Вы можете посмотреть на вашего собеседника "изнутри", чтобы узнать его сильные и слабые стороны. Однако юмор не обошёл и эту возможность. Например, там есть такая графа "Made in ...", она рассказывает, где был изготовлен (рождён) данный персонаж. Обычно все они изготовлены в Гон-Конге или Южной Корее. О здоровье можно узнать из графы "Health". Тут та же ситуация, что и с графой "изготовления". Например, слово

IDDQD что-нибудь вам говорит? Вы также можете

лив, поэтому всегда с удовольствием расскажет о своём социальном статусе - он король орков. Самая неординарная фигура в королевстве - придворный маг властителя. Если вечером он с умиротворённой улыбкой отвечает на все ваши вопросы (даже самые глупые), то утром суров, и на все приветствия бормочет: "Уйди демон, не видишь я занят!?", или предлагает почитать его книгу заклинаний седьмого издания. Если мирная бабушка, сидящая на веранде деревянного дома, начнёт рассказывать вам байки о своей молодости, берегитесь смерти!

Путешествуя по КОМ, вы побываете во многих интересных и красивых местах. Самое загадочное - это Иствуд - лес на востоке страны. Там живут гномы - прекрасные мастера, они могут сделать вам любое оружие (топор, меч или длинный лук). Также там находится сувенирная лавка, где вы приобретёте различ-



ные интересные безделушки. Но, будьте осторожны, героев, решивших остаться в лесу на ночь, наутро находят в реке мёртвыми. Ривендал - рассадник преступности, каждую ночь там проходят вечеринки, где воротилы мафии обсуждают свои чёрные делишки. Вход туда охраняет могучий зеленолиций эльф, поэтому попасть туда можно только с приглашением и подарком.

Kingdom O' Magic - как раз для поклонников "андвенчур" с магическим сюжетом. Вы получите огромное удовольствие от игрушки, если пройдёте её полностью. **PRO**

Михаил Горюнов.

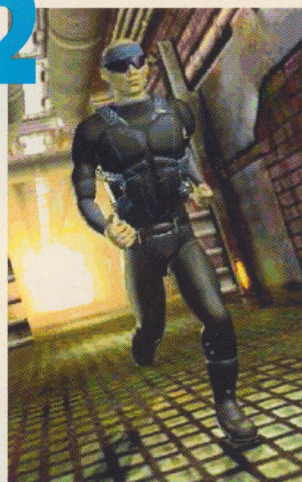
Машина	486 DX\2 66
Память	8 Мб
Система	MS-DOS 6.0 и выше
Звук	Sound Blaster
И еще	CD-ROM, Мышь



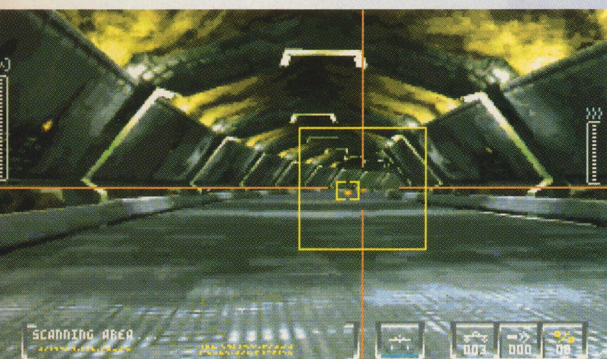
Cyberia²

Издатель: Virgin

Машина	486DX 50MHz или выше
Система	MS-DOS 5.0 или выше
Память	8 Мб
Звук	Sound Blaster или 100 % совместимая
И еще	2x CD-ROM, мышь, рекомендуется джойстик



Приветствую вас, фанаты качественной компьютерной графики и плохих игр! В этот раз, как вы могли бы догадаться из названия статьи, я расскажу вам о продолжении "Сайберии" (а вовсе не "Сибири", как некоторые до сих пор думают), Cyberia 2 (а точнее, "Cyberia" в квадрате) "Resurrection". Почему я так безапелляционно "вынес приговор" этой игре в самом начале статьи? Если вы не чемпион по "стрельбе" мышью или



джойстиком, не можете разгадать любую головоломку, едва взглянув на нее, не в состоянии предугадать, что через секунду-другую случится в игре, попытайтесь пройти Cyberia 2 и сами поймете меня, либо просто сначала прочтите эту статью.

История, еще со времен первой Cyberia, начинается в 2022 году, когда в результате войн, голода и болезней были свергнуты все старые правительства, и две враждебные друг к другу группировки - Cartel и FWA - пришли к власти, поделив планету на две части. Но на этом они не успокоились, и борьба за сферы влияния продолжилась. Нашему герою пришлось не по вкусу тоталитарный режим FWA и он начал делать этому режиму разные пакости. Но Zak-a (так зовут героя) поймали и заставили все-таки работать на FWA. Ему дали задание: проникнуть на базу Cartel, где хранилось сверхсекретное оружие Cyberia. Но когда наш герой, казалось бы, выполнил задание, выяснилось, что единственной целью операции было уничтожение оружия, а с ним и Zak-a, и что для этих целей хирурги FWA вживили ему в мозг бомбу замедленного действия. Но при помощи Cyberia

нашему герою удалось не только избавиться от смертельного груза, но и отомстить обидчикам, взорвав орбитальную станцию FWA. За этим последовала не слишком удачная попытка посадки на Землю, в результате которой оружие было почти уничтожено, а Zak тяжело ранен. Он и остатки Cyberia были подобраны доктором Corbin (типичный сумасшедший ученый, да еще с манией величия впридачу). Чтобы исследовать влияние Cyberia на организм Zak-a, милый доктор заморозил хакера, и занялся изобретением мощнейшего оружия массового поражения (как будто до него такого оружия было придумано не достаточно). За годы спячки Zak-a появились "подпольщики", цель которых - свергнуть существующий режим. Против них-то и будет использоваться новое оружие. Но "партизаны" не дремлют. Они посылают дочь сумасшедшего доктора, которая тоже сражается в рядах сопротивления, призвать Zak-a, ибо только он может обезвредить страшное оружие. И вот, подло обритый наголо во время сна, еще не очухавшийся после трех лет отдыха, с пистолетом в руке, наш герой вновь стремится наказать обидчиков и восстановить справедливость.

Игра как бы поделена на две части: аркадную, где вам показывают мультики с большим количеством движущихся танков, самолетов и прочей нечисти, по которым надо, не щадя мыши своей или своего джойстика, неустанно стрелять, и "приключенческую", где не только нельзя стрелять, но и, чтобы "жило дело освобождения", необходимо избегать врагов. В "приключенческой" части надо решать различные головоломки. К сожалению, большая часть головоломок решается только "методом научного тыка", что не очень вдохновляет на дальнейшие подвиги, ибо в Cyberia 2 плата за ошибку в решении - смерть Zak-a. Это можно было бы легко пережить, если бы была реализована возможность сохранения игры в произвольном месте. А система спасенных игр в Cyberia 2, видимо, рассчитана на привыкших к видеоприставкам: при достижении определенного рубежа игра сохраняется автоматически. Скорее всего, создатели





Cyberia 2 решили одним выстрелом убить сразу трех зайцев: не разрабатывать разные версии для PC и видеоприставки (что им, скорее всего, удалось), удлинить время, затраченное на прохождение игры (без этого на EASY уровне игра проходила бы за полчаса, а так я затратил целых четыре часа на разгадывание тупых головоломок и бешеное нажатие на кнопки мыши). Как, к примеру, вам понравится такая "головоломка"? После длительного прохождения трудного участка игры, включающего "смертельные" головоломки, аркадные моменты и путешествия по "виртуальной реальности", в которой надо просмотреть ВСЕ файлы, чтобы быть уверенным, что потом не придется возвращаться назад и смотреть все сначала, после одного из сложнейших отрезков, когда до следующего сохранения всего один шаг, а начинать все сначала кажется уже нереальным, Zak садится в кресло. Игрок, естественно, разворачивает кресло к столу, где Zak может что-то сделать, а не к окну, где, как уже проверено, какие-либо действия невозможны. И тут в кабинет входит охранник. Если кресло повернуто к окну - все нормально, если нет - начинайте все сначала. Т. е. игрок должен ЗАРАНЕЕ знать о приходе охранника. Н-да, игру компании Xatrix, конечно, удалось удлинить, но сделано это за счет увлекательности, что уже просто неприемлемо для игры, претендующей хотя бы на определение "хорошей".) Но мы отвлеклись, вернемся к нашим зайцам. Последний, третий заяц, которого удалось убить производителям - сэкономить место на жестком диске путем записывания "сохраненных игр" на CD-ROM. Спасибо, спасибо большое за заботу о нас, простых пользователей, но я бы предпочел отдать 10 мегабайт дискового пространства и получить интересную игру, а не сборник анимаций, которые нас заставляют смотреть по многу раз. Анимации сделаны великолепно - спору нет, но снова и снова видеть один и тот же мультимедиа... Лично для меня такое удовольствие весьма сомнительно. Так что "зайцы" - это, конечно, хорошо, но и о том, интересна ли будет игра покупателю подумать не мешает. К тому же Cyberia 2 практически не отличается от своей предшественницы. Мне показалось, что качество графики немного улучшилось

(по крайней мере, лица персонажей стали выглядеть чуть более реально). И второе различие: во время "приключенческой" части в первой Cyberia мы видели Zak-а как бы со стороны, теперь же мы смотрим... из-за его спины. Так что солидную часть экрана занимают могучие плечи нашего героя. Благодаря этому нововведению понимание игровой ситуации весьма затруднено. В "приключенческой" части, в отличие от аркадной, где идет непрерывный анимационный фрагмент и на движение повлиять нельзя, во время перемещения героя можно прыгать, наклоняться, перемещаться вправо/влево (разумеется, в пределах экрана) и даже (!!!) - когда Zak останавливается, можно выбирать направление дальнейшего движения из двух, трех, а иногда и четырех (!) направлений! Так что, как понимаете, уровень вмешательства пользователя в ход игры сведен к минимуму. Хотя нет, иногда, прямо во время анимационных фрагментов, бразды правления предаются прямо в ваши пальцы, которыми вы вольны нажать одну кнопку, чтобы игра продолжалась. Если же вы НАСТОЛЬКО непонятливы, что не догадаетесь об этом (ведь игроку никаким образом не сообщается, что он может как-то повлиять на ход мультимедиа), по мнению создателей игры, смерть - справедливая награда Zak-у за ваше непонимание глубокого смысла и мудрой философии игры.

Кажется, и на этот раз разработчики думали прежде всего о графике, а не о том, каково будет тем, кто решился сыграть в это "произведение". Те, кто купил Cyberia 2, скорее всего, либо пройдут ее за несколько часов и забросят на верхнюю полку шкафа, либо сделают это, не дождавшись конца, и будут доставать заветный диск по большим праздникам, когда играть будет уж совершенно не во что. Успеха вам! Да, осторожно, не сломайте мышь, когда будете играть! РВО

Павел Коротов

Выражаем благодарность фирме CompuLink за предоставленную игру

ЛИЦЕНЗИОННЫЕ



CD-ROM

ПОРА РАБОТАТЬ НА ЦИВИЛИЗОВАННОМ РЫНКЕ



Москва, Центр
тел.: (095) 928-30-31
факс: (095) 928-75-18
оптовая продажа

Электротехническое Общество

Эксклюзивный дистрибьютор
диска TOTAL CONTROL в Москве

Бермудский Синдром

Машина	IBM 486 и выше
Монитор	VGA/SVGA, 256 цветов
Память	4 Мб
Жесткий диск	2 Мб
Система	Windows 3.1 или Windows'95
И еще	CD-ROM

Издатель: Century Interactive,
в России - компания «Амбер»

Вermuda Syndrome, так же как и Sea Legends, является игрой, созданной русскими разработчиками, но выпущенной западным издателем, в данном случае, Century Interactive. Станете ли вы или нет поклонником этой игры, но мы ведем речь о продукте, ориентированном на потребителей мирового рынка, а, следовательно, и оценивать его придется именно на этом уровне.

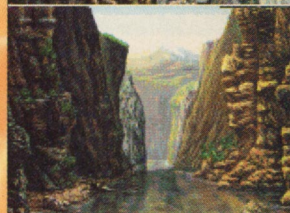


Слышали ли вы о «Бермудском Синдроме»? Нелепый вопрос, в любой точке Москвы, где только продаются диски, вы найдете эту игру, и, конечно, многие уже ее купили, и, купив, смогли убедиться в сложности ее прохождения. Для тех же, кто ничего о ней не слышал, начнем по порядку. «Бермудский Синдром» - adventure с элементами аркады, принцип которой достаточно прост: вам нужно успешно перейти на следующий экран, разрешив определенную задачу. Анимационное интро представляет нам главного героя - американского летчика Джека Томпсона, и повествует о том, что верный самолет главного персонажа B-17 был сбит немецким истребителем Me-109 посередине Атлантического океана. Кажется, смерть неумолимо близка, и герой выбрасывается с парашютом в неизвестность. Оказывается, наш Джек попал в самую таинственную точку океана, в народе именуемую Бермудским треугольником. На первом экране мы видим его, запутавшимся в стропах парашюта, посреди тропичес-

ких джунглей, и неподалеку, как в лучших традициях героического эпоса, привязана к алтарю прекрасная девушка, которую надо спасти. Девушка оказывается принцессой местного народа, и далее Джек путешествует вместе с ней. Нам же необходимо проследить за тем, чтобы у него получилось помочь отцу Наталии (так зовут принцессу), спасти ее народ и выйти живым из дебрей затерянного мира. Последовательно Джек посетит 4 мира: Upper World, Cave World, Underwater World и Forbidden World, плюс заключительная часть, которая называется Castle. Перемещение между мирами осуществляется при помощи телепорта. С телепортами придется повозиться еще и в первом, верхнем, мире: периодически Джек спускается в Under World, где нужно постараться выйти из подземного лабиринта. Наверху же основные бои будут связаны с динозаврами: замкнутый микроклимат Бермудских островов позволил, оказывается, выжить здесь древним рептилиям, - и теперь на вашем пути появляются новые и новые гады. Для того, чтобы пуститься в приключения, нужно, прежде всего, научиться как следует управлять вашим героем: Джек может ходить, бегать, прыгать, с разбегу и с места, взбираться вверх, кувиркаться, стрелять, перезаряжать оружие, плавать под водой и т. д. А управляется он при помощи клавиатуры, хотя и достаточно небольшим количеством клавиш. Кстати, если написанное не вызвало у вас до боли знакомых воспоминаний, скажу сам, что Джек необыкновенно смахивает на брата-близнеца любимого многими Конрада, каким он был в Flashback (Delphine). Похожее управление, такая же двухмерность, даже одеты герои почти одинаково, сходство усиливается еще и тем, что в «Бермудском Синдроме» главным оказывается не



разрешение головоломок, а «навык пальцев»: чем виртуознее вы управляете Джеком, тем больше шансов выйти живым из трудной ситуации. Поиск и использование предметов же упрощены чрезвычайно: то, на что можно воздействовать, появляется в окошке в правом верхнем углу экрана, далее вам просто нужно вызвать инвентори и перебрать возможные орудия воздействия. Кстати, клавиша вызова инвентори (Tab) работает и как пауза, поэтому ей рекомендуется воспользоваться в трудных ситуациях. Приведу еще несколько советов, касающихся управления героем: чтобы перезарядить ружье, нужно, находясь в режиме использования ружья (Ctrl), нажать стрелку Down (2 раза). Для того, чтобы Джек, прыгнув вниз, повис на скале, нужно нажать Down и Shift одновременно, если вы отпустите на время Shift, он начнет падать вниз, быстро нажмете Shift опять - Джек повиснет на нижней скале (этой комбинацией просто необходимо воспользоваться в первом подземном лабиринте, чтобы добраться до нужного телепорта). Стоит сделать и строгое предупреждение, что сохраняться нужно после каждого продвижения вперед, поскольку в игре вам не удастся пройти десять экранов, а потом вернуться за забытым предметом, более того, шаг в сторону - и герой умирает, такая жесткая сюжетная линия. Кроме того, вам придется следить за жизненной энергией Джека, количеством оставшегося кислорода, когда он плавает под водой, и наличием патронов. Все это, в совокупности, и составляет трудность и главную привлекательность игры. Конечно, необходимо отметить красоту задних планов: виды необычного, экзотического мира выполнены очень тщательно и эффектно. Что же касается звука: как вы понимаете, он не является объемным, музыкальные темы достаточно приятны на слух, но наиболее, по-моему, не удалось русское озвучивание диалогов: манера чтения уже достаточно пожилых (по голосу) актеров напоминает до боли знакомые радиопостановки со станции «Маяк» и не соответствует мобильному ритму компьютерной игры. Это придает происходящему юмористический оттенок. Если уж заговорили о недостатках, в игре очень неудобная система сохранения, в противовес удобной системе инсталлирования: нет никакого быстрого «сэйва», каждый раз приходится выходить в меню программы, сохраняться и загружать игру заново, что занимает уйму времени. Кроме того, искусственный интеллект противников, мягко говоря, не развит, они реагируют



только на определенное действие, вызывающее атаку: если стоять совсем рядом с бронтозавром, спустившись с деревянной платформы, и не шевелиться, он вас просто «не видит», и так очень часто. И еще, ваши герои (Джек и Наталия), если вы в любой момент выберете опцию «приказы девушке», почему-то умудряются целоваться, находясь даже на разных висячих платформах в противоположных сторонах экрана. К месту будет сказано, между Наталией и Джеком по ходу игры развиваются весьма бурные лирические отношения, да и вообще «Бермудский Синдром» - вещь достаточно некроважая и романтическая, как и положено русской игре.

Подводя же итог всему этому винегрету, скажу, что «Бермудский Синдром» - все-таки интересная, заставляющая вас попотеть игра. Вам действительно придется потрудиться, чтобы пройти более 250 отдельных экранов. Если бы летчик Джек появился на наших мониторах где-то полтора года назад, игра стала бы хитом первой величины, хотя... признаю ошибку, в России она все-таки будет хитом, и заслуженно.

PRO

Кузя Дорофеев



Russian Roulette

(beta)

Разработчик: Logos
Издатель: Бука

С недавних пор (год-два назад) у нас в стране стали появляться компьютерные игры... Нет, я не имею в виду ввозящиеся из Китая пиратские сборники или красивые коробки, стоящие баснословных денег прямо с полок западных магазинов. Нет, я говорю об играх не импортируемых, а производящихся в нашем отечестве. Действительно, до недавнего времени наши производители игр могли похвастаться лишь Тетрисом, другими логическими играми и, пожалуй, достаточно большим количеством обучающих программ. Если и существовали какие-нибудь крупномасштабные проекты, то они либо остались неизвестны широким массам, либо реализация игры оставляла, мягко говоря, желать лучшего. Но где-то с год назад начали появляться игры российских фирм нового поколения. В большинстве своем игры из этой

новой волны не уступали по качеству, а по некоторым параметрам и превосходили зарубежные аналоги (вспомним хотя бы уже успевший стать знаменитым Total Control). Кажется, в этом году развитие игрового рынка России не приостановится. Подтверждение тому - многочисленные проекты, находящиеся в планах отечественных разработчиков. Один из них, бета-версия которого в данный момент лежит у меня на столе - Russian Roulette. Нет, это, разумеется, не сборник азартных игр. Думаю, что дам вам достаточно точное определение этой трехмерной аркады, сравнив ее с Descent и с Quarantine. Больше игра похожа все-таки на Descent: те же железные машины - воплощение зла, то

же отсутствие трупов и крови. В Russian Roulette, как и в упомянутой Descent, реализована настоящая трехмерность. С Quarantine игру роднит то, что действие происходит в большом городе. Те же дома вокруг, но в Russian Roulette передвижение не ограничено ни узкой дорогой, ни тесным лабиринтом. Единственное ограничение - невозможность выйти за пределы силового поля над городом, которое построили инопланетяне, вторгшиеся на землю. Города в игре довольно большие. Контуры далеких небоскребов виднеются сквозь туман, причем эти контуры чаще всего сделаны не просто для красоты. К этим домам можно подлететь, облететь вокруг, пролететь над, а иногда и под ними. А как красиво выглядит ночной город! Многочисленные машины, стоящие посередине шоссе, ощущение вымершего места (только почему перед тем, как вымереть, жители не погасили свет в домах? Электричество надо экономить). Но это все вид издали. Не могу сказать, что изображения домов при приближении очень впечатляют, но это - издержки технологии, применяемой во всех трехмерных аркадах такого типа, так что, тут уж ничего не поделаешь. Дома могут быть достаточно разнообразной формы (не только прямые призмы). Это подтверждают, например, строения, похожие на телебашни, часто находящиеся на окраине. В бета-



версии в дома нельзя ни залетать, ни бить стекла в них, ни рушить стены. Скорее всего, в этом плане ничего не изменится и в окончательной версии, и здания так и останутся только хорошим заслоном от инопланетного оружия. Самое крупное достоинство, и в то же время недостаток, Russian Roulette - большая, даже по сравнению с Descent, свобода действий. Ведь кроме того, что можно перемещаться по всей огромной площади города, это проделывается на разной высоте. Можно вообще под-

няться за облака, чтобы хоть на короткое время отдохнуть от стремительного напора врагов, которые так и норовят превратить ваш маленький летательный аппарат в бесформенные куски металла. Очень высоко за облаками, правда, не так интересно: очертания города постепенно пропадают из виду, изображение неба никогда не меняется, поэтому при полете вправо или влево (а это единственный способ передвижения в бета-версии, т. к. нет ни движения ни "вперед" ни "назад", что создает определенные неудобства: к выбранной цели придется сначала повернуться боком, затем, боком же лететь. Для этого необходима определенная сноровка. Но, я надеюсь, что этот недостаток присущ игре только на раннем этапе развития и исчезнет в последующих версиях) не видно, движется или нет ваш корабль. Зато можно только "ездить" вверх-вниз, разворачивать вашу боевую машину и, конечно же, стрелять. Без последнего вам даже на седьмом небе не удастся долго продержаться. Появляются инопланетяне и начинают усиленно поливать ваш корабль какой-то субстанцией (плазмой?) из своих бластеров. Но если вовремя заметить их перед тем, как будет нанесен решающий удар (что несложно, если они атакуют спереди или сзади - в ваш корабль встроено зеркало заднего вида), можно уклониться от выстрелов путем броска вашей боевой машины

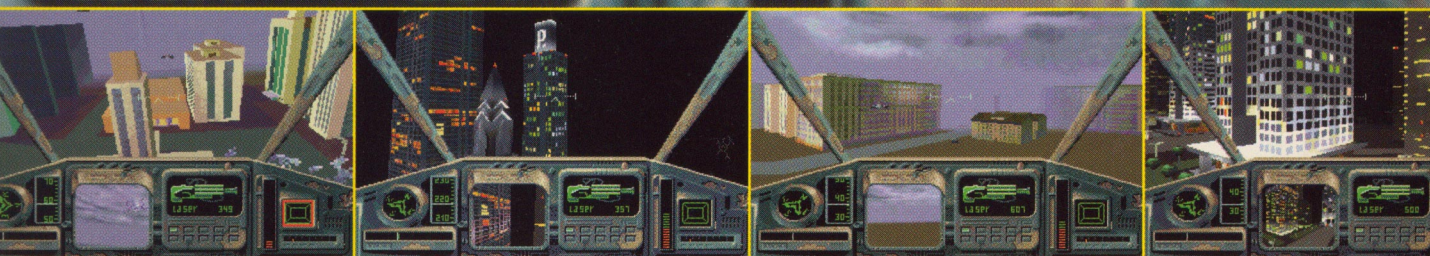
вверх или вниз, либо, если атакуют спереди (если атакуют сзади - слишком долго разворачиваться), сразу попробовать перейти в контрнаступление и, проскочив между двумя очередями из инопланетных орудий, ударить всей мощью лазерного пулемета - единственного оружия, доступного в бета-версии. Если вы не попали, не отчаивайтесь - поведение инопланетян легко предсказуемо. Скорее всего, если неземному существу не удалось вас уничтожить с первого раза, оно развернется и возвратится на исходную позицию... И вот опять ваш шанс! Постарайтесь не упустить его! Кто знает, сколько еще инопланетян бороздят небесные просторы неподалеку, и сколько из них смогут прийти на помощь своему товарищу по оружию. Поверьте мне на слово, гораздо сложнее сражаться против нескольких врагов, кружащих вокруг многогранного земного корабля, как туча назойливых мух, чем против одного инопланетянина, которого все время держишь на мушке. Когда врагов становится много, еще больше становятся заметными недостатки управления кораблем в бета-версии: кроме вышеупомянутого отсутствия возможности лететь прямо вперед и назад, нельзя выполнять некоторые полезные маневры, например, одновременный поворот в какую-либо сторону с движением в этом же направлении (летать вокруг объекта), хотя у

неприятельских кораблей это получается весьма неплохо, и, пока наш земной корабль будет неторопливо разворачиваться, завоеватели уже не один раз обстреляют его со всех сторон. Здесь очень помогает уход вниз и вверх - необходимый в данной игре маневр, без которого, скорее всего, трудно будет обойтись и в окончательной, исправленной версии. Но вот враг повержен, от него остался лишь маленький шарик, добавляющий патронов для лазера (единственное пока оружие) и ремонтирующий корабль.

Выше я сказал, что свобода действий, являющаяся большим достоинством, является не меньшим недостатком. Ведь реализация deathmatch (игры двоих по модему или сети друг против друга) на огромном игровом пространстве представляется задачей трудновыполнимой (перед тем, как убить противника, придется искать его очень долгое время). А то, что именно deathmatch принес такую популярность Doom, и именно из-за отсутствия такового (или его плохого исполнения) игры Dark Forces или Rise of the Triad так и остались играми второго плана - неоспоримый факт.

Russian Roulette несомненно стала бы хитом, появившись она на год раньше. Хотя вряд ли ей удалось бы потеснить Doom или Descent из-за deathmatch, но успех у нее несомненно бы был. Но теперь появляются новые поколения игр иностранных производителей: скоро выйдет Quake, за ним - другие 3D игры нового поколения. Угнаться за ними Russian Roulette вряд ли удастся, особенно если учесть, что бету, судя по всему, еще нужно дорабатывать, развивать (пока в игре только две миссии, один вид оружия, один корабль), искать ошибки в программе. Но, вопреки всем этим рассуждениям, я желаю Russian Roulette счастливого полета, а ее разработчикам попытаться все же угнаться за стремительно развивающимся рынком 3D электронных развлечений если не в этой, так в следующей их игре. **PRO**

Павел Коротов



Dorling Kindersley

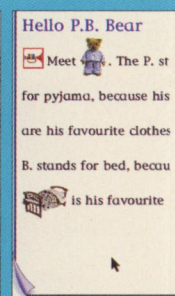
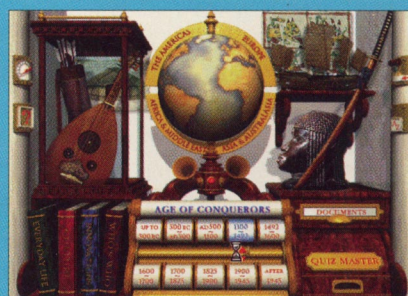
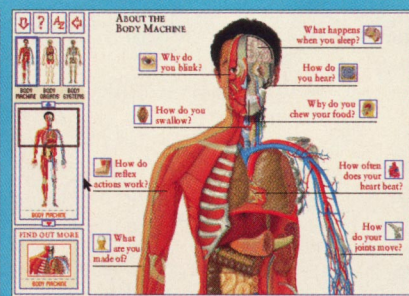


Dorling Kindersley, по праву, считается крупнейшим в мире издателем мультимедиа-обучающих программ. Похоже этой компанией была найдена своеобразная "формула совершенства", позволяющая создавать необычайно эффективные, яркие и продуманные edutainment. Эти энциклопедии и детские словари способны увлечь любого ребенка или взрослого своей информативностью и оригинальным дизайном. На нынешний момент Dorling Kindersley предлагает около 15 продуктов, как для PC, так и для Makintosh. Кроме того, на состоявшейся выставке E3 было заявлено о выпуске еще 11 новых CD-ROM. Теперь с мультимедиа-программами будут предлагаться в комплекте книги и даже игрушечные макеты. Если вы помните, в № 5 за 1995 год мы уже писали об интерактивных энциклопедиях Науки и Природы (Eyewitness Encyclopedia of Nature и Eyewitness Encyclopedia of Science). Эта статья представляет собой краткий обзор всех продуктов Dorling Kindersley, как уже выпущенных, так и новинок, находящихся в производстве.

диске содержится более 100 имиджей, непосредственно в Галерее их можно комбинировать, изменять формы и размеры. Все снимки оригинальны и необыкновенно красивы.

The 3D Ultimate Skeleton - это 3D-путешествие по человеческому скелету. Пользователи смогут увидеть на экране крупным планом каждую из 206 костей с подробным описанием. Особое внимание уделяется системе крепления мышц. Различные части можно вращать, чтобы лучше изучить. В качестве проверки предлагается собрать рассыпанную конечность. Прекрасный тренажер для студентов-медиков, не правда ли?

The Way Things Work - компьютерное мультимедиа-переложение популярной научно-технической энциклопедии (составитель - Дэвид Маколей). В живой и доступной форме дается исчерпывающая информация о множестве достижений НТР и их изобретателях. Энциклопедия рассчитана на детишек. Технические и на-



My First Amazing World Explorer - как видно уже из названия - это модель путешествия ребенка по всему необъятному миру. Открытие мира, естественно, начинается со спальни: перед вами оживут и расскажут о себе все знакомые предметы. Можно передвигаться по всему земному шару, карта сделана в стиле карт сказочной страны. Всюду полно анимационных вставок: бредущие караванчики верблюдов, ныряющие дельфинчики. Маленькие мультфильмы расскажут вам истории об интересующих объектах. Ну а потом, можно слетать в космос! Графика - очень яркая анимация в стиле японских комиксов. По пути ребенку будет предложено сыграть в несложные игры-загадки, кроме того, в программе содержатся специальные маршруты-экскурсии: если выбрать соответствующую опцию, путешествие будет целенаправленным и с собственным гидом.

Eyewitness Encyclopedia of Space & the Universe. Интерфейс этой энциклопедии выдержан в духе энциклопедий Науки и Природы - мы попадаем в комнату ученого-астронома, где в разных красивых штучках запрятаны кусочки бесценного знания. Кроме исследования множества сведений о космосе и Вселенной, связанных в единый гипертекстовый документ, можно собирать конструкторы звездных кораблей, изучая их строение. В разделе Star Dome спрятана модель 3D путешествия в космическом корабле, в процессе полета можно менять угол зрения и изучать таким образом строение планет и созвездий. Конечно, есть традиционные сведения о великих людях, развивших наши познания о космосе (Who's who), и проверочные викторины. Eyewitness Encyclopedia of Space & the Universe включает 28 видеосцен, 62 анимации и около 2 часов аудио.

Eyewitness Photo Gallery (Wild Animals) - 3 тома. Этот CD издан для нужд художников-дизайнеров. В каждом

учные термины объясняются в виде юмористических мультфильмов. На выставке E3 было заявлено о выпуске новой редакции совместно с Mammoth.net. По этому каналу пользователи могут пообщаться в оперативном режиме с самим Дэвидом Маколеем, а также с целым рядом молодых изобретателей.

The Ultimate Human Body - эта энциклопедия даст вам исчерпывающие сведения об устройстве и принципах работы человеческого организма. Слой за слоем вы сможете детально рассмотреть все покровы нашего тела, доходя до микроскопического уровня детализации. Анимированные схемы позволяют узнать, как же работает слуховой, зрительный и др. аппараты. Сейчас выпускается новая версия 2.0. В ней более 100 опций. Можно вращать на экране изображения отдельных органов и даже "летать" среди внутренностей. По сравнению с первоначальной версией, есть немало отличий, в том числе, появилась 3D анимация. Комплект включает также книжку-справочник по анатомии.

Incredible Cross-sections Stowaway - в забавной энциклопедии-игре вам будет предложено разобрать и изучить по кусочкам военный корабль 18 века в поисках безбилетного пассажира. А попутно можно познакомиться с колоритной командой, изучить искусство навигации, высчитать множество подробностей о морских сражениях 18 века (как помните, это было золотое время пиратства и парусного флота). Все перечисленные мной премудрости преподаются не в текстовом виде, а в форме мультфильмов-иллюстраций. История здесь лишена сусального налета: даже жестокие пытки и казни виновных нашли свое отражение в ряде анимаций.

Children's Dictionary - симпатичный волшебник будет вашим гидом по словарю, где объясняется значение более 13 000 слов. Иллюстрации в статьях двигаются, показывают предметы в действии. Есть игры-головоломки на угадывание слов (спеллинги и шарады).

Можно искать нужную статью по теме, алфавиту и т. д. Есть опции, где рассказывается история слов, значения идиом, грамматических правил. Особую привлекательность придают саунд-эффекты.

Eyewitness Virtual Reality Cat - здесь можно близко познакомиться с семейством кошачьих. Хочется отметить великолепную заставку, раскрывающую планы Dorling Kindersley: создать серию виртуальных музеев всех биологических семейств. Прогуливаясь по музею, вы «кликаете» по тем или иным экспонатам и таким образом узнаете все о жизнедеятельности (статьи, диаграммы, видеовставки) и анатомическом строении различных видов из кошачьего семейства. В музее есть экспонаты, отсылающие нас к истории культов, связанных с кошками: древние скульптуры, барельефы, мифология. Естественно, все снабжено гипертекстовыми пояснениями с видео, анимацией и шумами.

Eyewitness Virtual Reality Bird - еще один диск из общей серии виртуальных музеев, построенный по тому же принципу, что и предыдущий. Он уникален коллекцией птичьих голосов, распределенных по принципу: повседневные голоса, в минуту опасности и любовные песни.

К числу новинок этой серии относится объявленная на E3 Eyewitness Virtual Reality: Dinosaur Hunter.

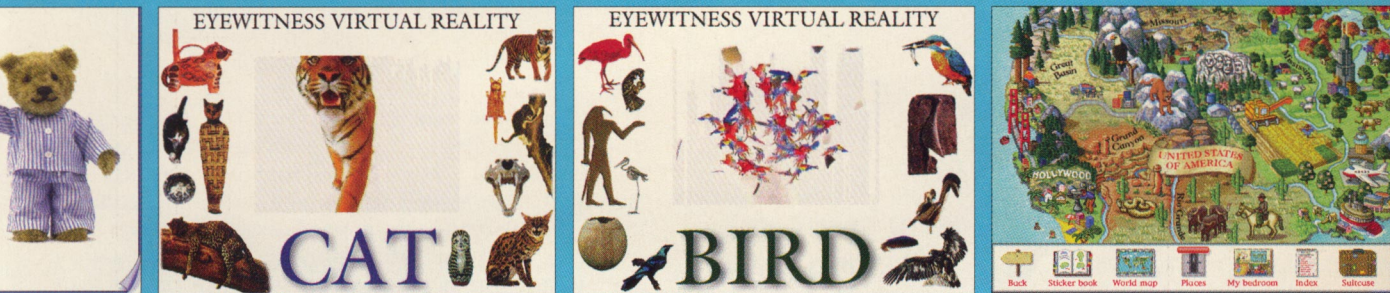
Eyewitness Encyclopedia of Science 2.0 - новая редакция известной энциклопедии.

Chronicle of the 20th Century - энциклопедия, где день за днем воспроизводятся основные исторические события XX века (всего 34 700 дней).

Castle - вы проникаете в замок, выполняя разведывательную миссию, и начинаете путешествие по его закоулкам. Вам нужно отыскать разнообразные объекты и отвечать на вопросы обитателей замка. В форме увлекательного приключения вы получаете обширную информацию о реалиях жизни в средневековой Европе XIV века. Есть подробные текстовые пояснения и видео. И даже 3D-ролевая игра. В комплект, который наверняка понравится как детям, так и взрослым, входит также макет замка.

Вкуче хочется добавить, что все продукты Dorling Kindersley лишены недостатка так называемого «фирменного стиля», когда диски одной компании напоминают серии одного телесериала. Все мультимедиа-программы графически выдержаны в разных стилях. Основным препятствием в завоевании российского рынка является, конечно же, английский язык, но эти вещи сделаны столь качественно и красиво, что заслуживают их совместного изучения - взрослых с детьми. **PBO**

Анастасия Рыкова



Здесь вы перенесетесь на 250 миллионов лет вглубь веков, в эпоху динозавров. Теперь «виртуальные очевидцы» могут понаблюдать за повседневной жизнью гигантских доисторических монстров, пасущихся, охотящихся и поедающих друг друга. В разделе Excavation Pit вам предлагается увлекательное приключение: раскопки останков гигантского динозавра. Причем сделать это отнюдь не просто: предстоит отобрать необходимые части скелета из кучи останков шести разных видов динозавров. А когда работа закончена, собранное по кусочкам чудовище «оживает» и разносит вдребезги палеонтологический музей! Пакет содержит также иллюстрированную книжку.

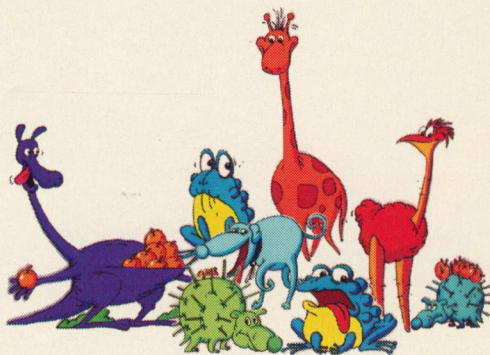
Eyewitness History of the World - эта энциклопедия продолжает славные традиции энциклопедий Наук и Природы. В комнате со множеством старых фолиантов можно изменять шкалу времени. В соответствии с выбранным временем изменится и интерьер комнаты. Например, если вы выберете Эпоху Завоеваний, комната будет убрана в стиле Возрождения: трофейный тотем из Нового Света, люстра (звук которой можно послушать, кликнув на ней). Как и в других продуктах Dorling Kindersley Multimedia, здесь много видеовставок, запоминающиеся звуковые эффекты, а карты стилизованы в духе отображаемого времени.

P.B. Bear's Birthday Party - интерактивная история День Рождения Винни-Пуха для детей около 3 лет. Очень удобная вещь в качестве учебника английского для детей. My First Incredible Amazing Dictionary и World Reference Atlas - в стиле уже известных продуктов, но первый CD-ROM ориентирован на более маленьких детей, а второй - на предоставление справочной информации для взрослых.

К числу же самых-самых новинок, еще даже не выпущенных, относятся:

НОВИНКА СЕЗОНА!

АО «Дока» и студия «Пилот» представляют интерактивные мультфильмы **«Происхождение Видов»**. 11 замечательных мультфильмов в форматах **AVI** или **MPEG**. Удобная система управления проигрыванием мультфильмов и игра - головоломка с движущимся изображением.



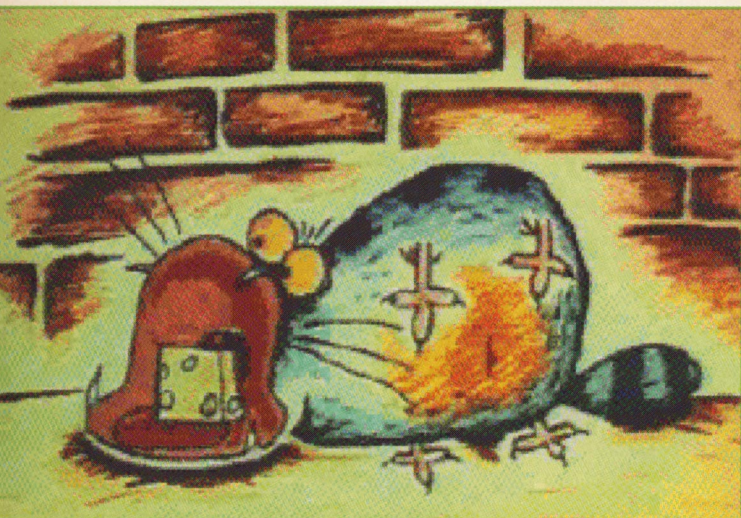
АО «Дока» Россия, 103482, Москва, Зеленоград, корп 360, телефон (095) 536-4652 536-4020, факс: (095) 536-5887, e-mail: (internet) aodoka.dokadata.zgrad.ru

Происхождение ВИДОВ

Машина:	486DX2\66
Память	8 Мб
Система	Windows 3.1, Windows'95
Звук	SoundBlaster
И еще	2x CD-ROM, мышь



Издатель: Дока



Если бы дедушка Ч.Дарвин смог увидеть, что стало с его бессмертным творением, его наверняка хватил бы неизвестный по имени Кондратий.



Даже мультфильмы уже можно смотреть, не отходя от монитора компьютера. Компания Дока совместно со студией Пилот выпустили очень забавный CD. Его название - "Происхождение видов". Одноименное произведение есть и у старика Дарвина. По содержанию компакт также напоминает книгу: в нём показывается, как на Земле произошли те или иные виды животных. Конечно, мультики лучше просматривать в полный экран, но на машине с конфигурацией, которая указана в начале статьи, изображение движется рывками (нормальное изображение получается при просмотре фильмов в четверть экрана). Так что Pentium 133 с быстрой видеокартой вам не помешает.

На выставке Аниграф'96 стенд, где демонстрировалась эта игрушка, привлекал рекордное количество народа. И всё происходящее на экране демонстрационного компьютера вызывало у присутствующих одинаковую реакцию - смех. Если бы дедушка Ч.Дарвин смог увидеть, что стало с его бессмертным творением, его наверняка хватил бы неизвестный по имени Кондратий. Все истории мультфильмов абсолютно противоречат известным законам природы. Например, как вам нравится кенгуру с зубастым ртом там, где у неё сейчас находится "карман", или страус, с чувством глубокого удовлетворения парящий в голубом небе, или трехголовый верблюд, плюющийся огромными сгустками слюны вперемешку с соплями. Абсурдные превращения вызывают в памяти знаменитый мультфильм "Крылья, ноги, хвосты". Всё это должно вызвать у вас как минимум улыбку. Можно просматривать фильмы непрерывно, один за другим, как по телевизору, или один по выбору. К сожалению, нельзя задавать последовательность показа мультфильмов, но внизу панели есть кнопка, "тасующая" кадры.

Графика оцифрованных мультфильмов прекрасна, а звук хорошо сочетается с динамикой происходящего на экране. Если вам захочется, можно сыграть в PUZZLE-игру. Это напоминает собирание картинок в обычных играх-мозаиках, но здесь вы восстанавливаете не статичную картинку, а движущееся изображение. Можно, конечно, остановить показ мультфильма и собирать картинку, как обычно, но это уже неинтересно. Внизу экрана находятся кнопки с математическими знаками. Плюс - увеличивает количество кадров, на которые "разрезается" картинка, а минус - уменьшает (минимальное число кадров - четыре).

В общем, "Происхождение видов" - очень милый сувенир для детей и превосходный подарочный диск. Подарить кому-нибудь коллекцию смешных мультфильмов - что может быть приятнее? **РНО**

Михаил Горюнов

Некоторые из Ваших
серьезных конкурентов уже
используют Power Macintosh.

Приятных свиданий.



Они используют мощный RISC-процессор. Они работают с программами Макинтоша, DOS и Windows.*

Они больше успевают. Возможно, они больше зарабатывают. Подумайте об этом. Позвоните

978-8001 или 978-6110. Спросите телефон Вашего дилера Apple. Не теряйте время. Apple 

Power Macintosh уже в Москве. Чего же Вы ждете?

*Используя программное обеспечение SoftWindows™ фирмы Insignia Solutions Inc
Apple Computer, С.Л.С. Москва 103055, 2-й Вышеславцев Пер., д. 17 Тел. 978-8001/6110, факс 978-1391. Сделано на компьютере Apple Power Macintosh.

Full Tilt Pinball

Издатель: Maxis

На Маке существует масса игр, где требования к интеллектуальности игроков минимальные. Но самыми продвинутыми в этом отношении являются, наверное, пинболы. Подобные игры требуют только, чтобы у вас на руках было в общей сложности хотя бы два пальца, а в голове хотя бы чайная ложка серого вещества. И так как все

удовлетворяет этим требованиям, этот тип игр нравится многим. Но, конечно, не только по указанной выше причине. Просто пинболы полны загадок, неожиданных сюрпризов и скрытых возможностей - ведь кто знает, что случится, если мы нажмем во-о-от эту кнопку... Оoops! Вы уже поняли, к чему я это клоню? Ну конечно, для Мака вышел очередной пинбол. Это вас, несомненно, ни в малейшей степени не удивит. Но вот тот факт, что игру выпустила специализирующаяся на стратегическо-экономических играх фирма Maxis, может вызвать у вас непроизвольное выпадение челюсти на стол. Но не пугайтесь - рассмотрим лучше игру поближе.

Первое, что привлекает внимание в Full Tilt Pinball - это документация. Такой проработанной, великолепно скомпонованной и действительно помогающей разобраться в игре документации в электронном виде я не видел уже очень давно. Мало того, что подробно рассказывается о каждом игровом столе (а их три) отдельно, описывается предназначение любого, даже самого маленького механизма на доске, а также советы для начинающих - документация включает в себя даже историю по развитию настоящего пинбола, зародившегося в 1931 году, названного в то время Ballyhoo и получившего свое теперешнее название только в 1936. Далее - графика. К сожалению, сразу бросается в глаза слишком мелкий масштаб игрового стола. Все детали - а их великое множество - очень мелко

и рассмотреть их не так-то просто. Хотя, возможно, это потому, что у меня пока что стоит 14-дюймовый монитор (игра позволяет играть на поле 1024x768 точек. Вся доска помещается на одном экране, что мне тоже не очень нравится...). Но зато все остальное! Привыкнув к этой мелкой графике, вы обнаружите, что по интересности игрового поля игра сравнима даже с 3D Ultra Pinball от Sierra, вышедшим для Мака в прошлом году и до сих пор являющимся недостижимым для конкурентов. Игровое поле, в хорошем смысле, сложно. Я сумел насчитать в нем до трех уровней - так что изучение доски превращается в отдельную задачу.

Машина	лучше всего PowerMac или Mac Quadra
Система	MacOS 7.1 и выше
Монитор	256 цветов
Память	7 Мб
и еще	Quick Time 2.1 и выше

Теперь о самой игре. Как я уже заметил, в нее включены три игровых стола. Расскажу о каждом в отдельности.

Dragon's Keep. Основной смысл игры на этом столе - жизнь и смерть, рыцарские романы и странствия в поисках драконов. Главной задачей является убийство дракона. На пути к этому вы можете выполнить еще пять миссий - поиск пещеры с сокровищами, уничтожение огненного ящера, спасение девушки своей мечты, поиск пещеры дракона и укрощение ярости темного мага. В самом конце вы убиваете дракона, после чего получаете огромное количество бонусов и, с чувством выполненного долга, удаляетесь восвояси.

Skulduggery. "Фанатам пиратских историй посвящается..." Если вы все время мечтаете о зарытых где-то на заброшенном острове сокровищах, о приключениях и связанных с ними неожиданностях - у вас есть возможность испытать себя на этом столе. Правда, несколько своеобразным способом. Основная цель - найти сокровища, зарытые одноногим пиратом по прозвищу "Костяная нога". Но сделать это не так-то просто - для выполнения этой задачи вам надо или собрать воедино карту с маршрутом к острову сокровищ, или пройти серию испытаний - вам предстоит потопить множество вражеских кораблей, найти прекрасное жемчужное ожерелье, выпить в местных тавернах неимоверное количество рома, побывать в Бермудском треугольнике, пережить шторм, подавить мятеж на вашем корабле и, наконец, сразиться на мечах в самом одноногим пиратом.

Space Cadet. Этот игровой стол понравится любителям космических приключений. Используя лишь две клавиши клавиатуры вашего Мака, вам предстоит пройти весь путь от простого космического кадета до должности адмирала космического флота. Конечно же, все опять-таки не очень просто. Для достижения цели вам предстоит выполнить массу миссий. Причем некоторые миссии становятся доступными только по достижению вами определенного звания. Ниже я приведу возможные миссии для каждого звания. Итак,

- Кадет: тренировка по поражению целей, повторная тренировка, начало нового этапа тренировки, проведение научных изысканий;

- лейтенант: уничтожение компьютерного вируса, спасательная миссия, предотвращение инопланетного нашествия и секретная миссия;

- капитан: уничтожение сошедшей с орбиты кометы, построение антирадиационного щита, уничтожение черной дыры, разработка противоядия против космической лихорадки;

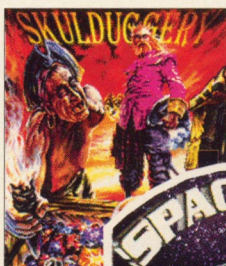
- командор: запуск на орбиту спутника, примирительная миссия, уничтожение вышедшего из под контроля компьютера, прыжок во времени;

- Адмирал: секретная миссия, прыжок во времени, создание противоядия против космической чумы, уничтожение метеоритного потока.

Успехов!

PRO

Михаил Корниенко
MKornienko@int.glasnet.ru



Al Unser Jr. Arcade Racing

Издатель: Mindscape

К сожалению, в этом году мы - фанаты автоспорта - не смогли насладиться чемпионатом мира по Формуле-1. У нашего телевидения не хватило денег купить право на трансляцию этого, без сомнения, захватывающего действия. Но не стоит расстраиваться! Все в наших руках - мы можем устроить праздник себе сами. И поможет нам в этом новая игра от фирмы Mindscape - Al Unser Jr. Arcade Racing. Правда, командовать мы будем не сверхсовременными болидами F1, а немногим более слабой моделью - IndyCar, с объемом двигателя 500 кубических сантиметров. Это, кстати, любители автогонок уже наверняка поняли из названия - ведь Эл Юнзер-младший пилотирует именно Индикары. Итак, ключ на старт!

Как уже было сказано выше, в вашем распоряжении находятся довольно-таки мощный автомобиль IndyCar и возможность принять участие в гран-при. Вам предстоит, изучив совсем несложное управление своего лимузина, исколесить более десятка трасс, соревнуясь с лучшими профессионалами Индикаров. Будучи в большей мере аркадой, а не симулятором, игра недостаточно реалистична в моменты столкновения автомобилей, в смысле искусственного интеллекта ваших противников и тому подобных вещей. Но Al Unser Jr. Arcade Racing обладает очень хорошей графикой, лучшей, какую я видел в автосимуляторах на Маке. И хотя у некоторых может возникнуть вопрос типа: "А что, правда, всю трассу на соревнованиях огораживают массивными железобетонными блоками?", я все же не изменю своего мнения. Качество графики, конечно же, зависит от мощности вашего Мака. Счастливые обладатели PowerMac'ов имеют возможность полноэкранного режима просмотра трассы, когда обзор не заслоняет даже приборная доска. Владельцам же более слабых Маков предоставлен выбор уровня детализации из трех или четырех пунктов, так что игра может быть вполне благополучно запущена на любом Маке.

Теперь о звуковом сопровождении игры. К сожалению, спецэффекты не заслуживают особого внимания, но музыка - это что-то потрясающее. Во время игры ваш победный марш может сопровождать одна из нескольких музыкальных тем. Музыка отлично проработана и по своему стилю хорошо сочетается с тематикой игры.

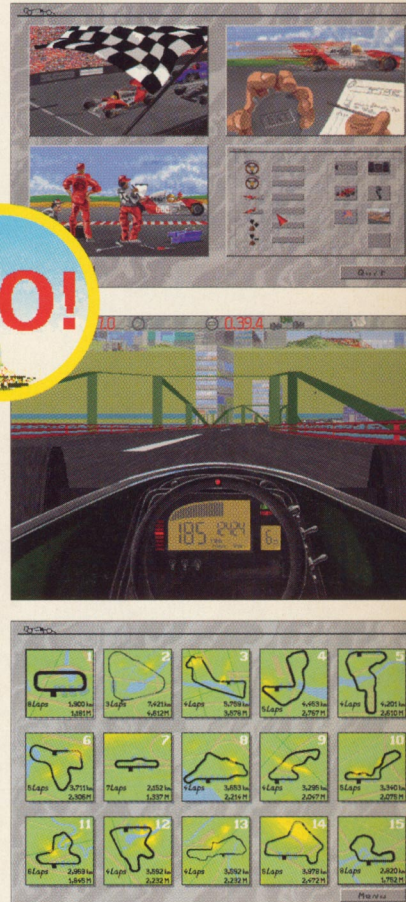
Немного о технике, которую вам придется укрощать. На выбор предлагается десять разноцветных гоночных болидов. Вы можете, конечно, мучительно выбирать себе железного коня, пытаться полагаться на цвет и рекламу, размещенную на борту. Но, поверьте, - никаких технических различий, как то максимальная скорость или время разгона до 100 км/ч, между предлагаемыми моделями нет. Так что смело тыкайте в любую машину - и в путь!

Теперь немного о трассах и тех неприятностях, которые вас на них ожидают. Все трассы, за исключением разве только самой первой, достаточно сложны. Они изобилуют

крутыми поворотами, да еще откуда-то взялись железобетонные блоки, огораживающие дорогу на крутых виражах, а когда вы прибавите к этому еще и туннели, то вам сразу станет ясно, что укротить эти трассы не сможет никто. Кроме вас, конечно же. Но слишком часто давить на тормоза не рекомендую: это же не симулятор, а аркада! Пусть уж лучше вы ударитесь пару раз о бордюр, чем упустите лидерство. Самой сложной, но зато дающей почти стопроцентную вероятность победы, является задача обогнать всех ваших конкурентов и занять первое место в гонке, но сделать это надо на первом круге, пока болиды ваших противников еще не набрали полную скорость! В противном случае, вы наверняка потеряете много времени, пытаетесь обогнать машины не самых быстрых гонщиков, и победы вам не видать. Самым неприятным моментом в игре, конечно же, является некорректная обработка столкновений автомобилей. Дело в том, что независимо от того, вы ли врезались в противника или противник в вас - скорость теряете только вы, что дает возможность вашему оппоненту уйти далеко вперед, пока вы наберете полную скорость.

В заключение дам вам один совет (в большей мере он относится к владельцам мощных Маков): если перед вами встанет вопрос, какую же детализацию выбрать, чтобы получить наибольшее удовольствие от игры, а также в полной мере прочувствовать реальность управления вашим болидом - выбирайте максимальную детализацию, но такую, чтобы вам видна была приборная доска. При этой детализации вы сразу же получите представление о габаритах машины, что поможет избежать лишних столкновений. В общем, садитесь за клавиатуру - и вперед, за призами! **PRO**

Михаил Корниенко



Система	MacOS 7
Монитор	256 цветов
Компьютер	Macintosh или PowerMacintosh
Память	600K для Macintosh, 5M6 для PowerMacintosh

Знаете ли вы, кто такой Бернерс-Ли? Это человек, положивший начало World Wide Web, и перевернувший тем самым мир. В конце восьмидесятых годов он, работая в Европейской лаборатории физики частиц, более известной под именем CERN, занимался проблемами применения идей гипертекста для построения информационной среды, которая решила бы проблемы обмена информацией между физиками, работавшими в большом неоднородном CERN'e, и их партнерами в других странах. Еще до WWW Бернерс-Ли создал гипертекстовую систему Enquire, являющуюся по сути записной книжкой. В ней, как и впоследствии в WWW, была заложена идея о том, что компьютеры должны представлять информацию подобно тому, как она представляется в нашем мозгу, т. е. ассоциативно.

История Java

Вообще, рассказывая о гипертексте, надо вернуться еще раньше, и вспомнить о Теодоре Хольме Нельсоне - пророке сети Xanadu. Именно Нельсон в 1960 году продумал концепцию и в 1965 первым произнес слово "гипертекст". Проект Xanadu развивался довольно долго и в 1988 году обрел источник финансирования у Джона Уокера, основателя Autodesk. Уокер пророчески заявил: "В 1964 году Xanadu была мечтой одиночки. В 1980 году - общей целью небольшой группы талантливых технологов. В 1989 году она станет продуктом. А в 1995 году начнет переделывать мир". Все оказалось даже ближе к истине, чем Уокер мог вообразить, но случилось это, увы, не в компании Autodesk. Закрытость и преждевременность проекта Xanadu погубили его. Компания Autodesk заморозила работу над проектом в 1992 году, вскоре закрыв его. Сегодня идеал Xanadu наиболее полно воплощен в системе Hyper-G, у которой уже есть Internet, но так и нет открытости.

Идея Нельсона о гипертексте бурно расцвела на Internet в виде WWW (кстати, концепция WWW была расценена пророком как безнадежно неадекватная и несовершенная). Собственно, акт творения WWW как раз и совершил Тим Бернерс-Ли в CERN. Бернерс-Ли предложил проект в 1989, и через год уже был готов первый вариант программного обеспечения для платформы NeXTstep. Он выпустил начальный протокол HTTP (протокол передачи гипертекстов), управляющий движением информации в Web. Он разработал URL (универсальный указатель ресурсов) как общую систему адресации, объединившую в себе большинство существующих в Internet технологий поиска и связи. Он создал HTML (язык разметки гипертекстов). Он заставил систему не реагировать на неудачи (если Джо переместил данные, ваша система не зависнет).

Итак, настоящий рост WWW начался весной 1993 года. А 23 января 1993 Марком Андреессеном было объявлено о выпуске Mosaic версии альфа 0.5. Тогда Mosaic была только под X-Windows, компилировалась на трех платформах и "прерывалась в любое время сигналом SIGUSR1". Но, главное, в ней графика стала полноправной частью интерфейса, мышь - единственным средством работы, и Internet открыл свои просторы миллионам пользователей, не знающих магических заклинаний юникса.

Состоящая всего из 9000 строк кода (сравните с 11 миллионами строк Windows 95, добавив сюда еще 3 миллиона строк кода MSN), Mosaic стала распространяться быстрее любой когда-либо написанной программы. В феврале 1995 года обозреватель журнала InfoWorld предсказывал, что браузеры Web станут, по сути, господствующими операционными системами новой эры. В 1993 году Андреессен и Бина добавили то, чего не хватало для превращения Internet с его тогда двумя (теперь семью) миллионами компьютеров и огромными информационными ресурсами в источник, доступный одиннадцатилетнему ребенку. Первый сервер производства NCSA (национального центра по приложениям суперкомпьютеров) был объявлен 1 декабря 1992 года, и вскоре серверы WWW начали расти, как грибы под осенним дождем. В начале 1993 года количество серверов удваивалось каждый три месяца. По некоторым оценкам, в июне их было целых 130, а в декабре уже 623. Встреча Джима Кларка (основатель Silicon Graphics) с Андреессеном в начале 1994 года стала отправной точкой компании Netscape, первоначально названной Mosaic Communications. Вскоре свои WWW-браузеры стали писать все, кому не лень, и, как гласит известная шутка, 1 апреля 1995 года количество людей, пишущих свои WWW-браузеры, превысило число людей, пишущих свои операционные системы.

А что же Java? Первая версия программы WWW вышла в 1990. Как раз в это время в Sun начались события, породившие сегодняшний Java. Тогда многими считалось, что компания Sun Microsystems упустила возможности на рынке настольных систем. Поэтому, когда уважаемый в фирме 25-летний программист Патрик Ноутон заявил президенту Скоту Мак-Нили, что он уходит в NeXT, это не было большой неожиданностью для последнего. Но Мак-Нили попросил его перед уходом написать, что не так делает Sun. "Что бы сделал ты?" - спросил президент. На следующее утро Ноутон прислал немалого размера письмо со своим мнением о том, как Sun'у надо жить дальше.

Помимо прочего, в письме было предложено нанять дизайнера для переработки оконных интерфейсов, выбрать одну программную библиотеку, сосредоточиться на единой оконной технологии и, наконец, уволить существующую группу по MS-Windows, ибо это подразделение больше не понадобится, когда Sun пойдет верным путем. В ожидании реакции Ноутон отложил переход в NeXT. И скоро он получил множество ответов. В Sun было создано совещание, на котором, просидев до утра, сформулировали основные принципы нового проекта, ориентированного на массовый рынок. За дело должна была взяться небольшая команда талантливых инженеров, достаточно небольшая, чтобы уместиться за столиком в китайском ресторане. Новая среда должна быть ориентирована на "послезавтрашние" машины, быть близкой простым людям. Проект будет максимально независим от центрального офиса, секретен для всех, кроме верхушки, продукты не обязаны быть сколь-либо совместимы с существующими продуктами Sun, и бюджет на первый год должен составить миллион долларов. Так проект Java родился. Как видите, для того, чтобы перевернуть мир, достаточно свободы пить пиво до обеда и миллионы долларов на карманные расходы.

Сначала команда получила название Green. В нее вошли Ноутон, Джеймс Гослинг и Майк Шеридан - и именно они начали работу над проектом. Джеймс Гослинг - это один из наиболее известных людей в истории UNIX. Его карьера началась в 14 лет, когда во вре-

мая экскурсии в компьютерный центр он запомнил код замка на дверях. После этого он много работал с машинами PDP-8 и скоро достиг в этом таких высот, что был принят на работу в DEC. Свое образование он продолжил в университете Карнеги-Меллон, где написал текстовый редактор EMACS и, вероятно, впервые почувствовал вкус к расширяемым системам. Затем была работа в IBM и оконная система Andrew Windows System. Перелом в судьбе Гослинга наступил в 1983 году, когда Билл Джой на конференции Sun убедился, что оконная система Гослинга существенно превосходит Sun'овскую SunView. Скоро Гослинг уже делал для Sun оконную систему NeWS - Network Extensible Windowing System. Она построена на языке описания графических объектов postscript и технологически была даже более совершенна, чем популярные сегодня оконные системы. Сейчас ближайший родственник NeWS - NeXTStep.

Упомянув выше Билла Джоя, нельзя не рассказать о нем подробнее. Это личность столь же легендарна, как, например, Дэнис Ритчи. Один из отцов BSD Unix, разработчик программ `ssh` и `vi` ("азбука" для каждого специалиста по Unix), Джой был назван журналом Red Herring "Software's other Bill". Джой сыграл в истории Java одну из главных ролей. В свое время он работал в самом центре команды BSD Unix. Усовершенствовал протокол TCP/IP для работы на Ethernet, а не только на 50 к/с линиях Arpanet, Билл Джой сделал возможным появление Internet. Когда в 1988 году фирма Sun провозгласила: "Сеть - это компьютер", - имелась в виду сеть, на которой работала система Билла Джоя Network File System (NFS), включавшая в себя TCP/IP. Компьютеры Sun с работающей на них системой BSD Unix оказались наиболее надежными кораблями для TCP/IP, львиная доля всех хост-компьютеров на Web по-прежнему являются машинами от Sun, и компания испытывает от пробуждения Web ощутимый прилив доходов.

6 лет назад, в 1990 году, Джой был известен, как один из величайших умов в программировании, но постоянно проигрывающий Microsoft. Гейтс набирал высоту, Билл Джой, похоже, уходил в тень. В 1990 году Джой удалился в лесистые высоты Аспена в Колорадо, выполняя перспективные исследования для Sun. Его разговоры о небольших программах и управляемых бытовых устройствах не имели, казалось, отношения к работе компании. Это был проект, отличный от команды Green, которая готовила Java. Но, основываясь на тех же идеях, он имел не меньшее значение для сегодняшних успехов Java.

В начале 1990 года, появившись на торжественном обеде в Силиконовой Долине, Билл Джой высказал великую пророческую мысль. Он отдал первые пять из девяти лет годов Биллу Гейтсу. Но потом, около 1995 года, предсказывал Джой, все переменится. Произойдет "такой прорыв, какой мы не можем сегодня даже представить". Он даже признал, что этот прорыв может сделать не Sun, а "люди и фирмы, которых мы сегодня не знаем". Он был прав, и это оказалась все-таки Sun.

Но оставим фанфары и вернемся назад в 1990, когда команда Green получила карт-бланш для выполнения самых безумных своих проектов. Они имели только самое общее представление о том, что собирались делать. Команда решила полностью обойти Microsoft и рынок PC одновременно, создав программную систему, которая может работать везде, даже на устройствах, которые до тех пор даже не считались компьютерами. Весной 1991 года Гослинг, Шеридан и Наутон, те-

перь вместе с Эдом Франком, одним из лучших инженеров-электронщиков Sun, принимали ванны и пили пиво. Гослинг заметил, что микропроцессоры встречаются в тостерах, видеоманитонах и многих других домашних приборах, даже в дверных ручках комнатных домиков. Целых три пульта дистанционного управления нужны только для того, чтобы заставить работать вместе домашние телевизор, видеоманитон и аудио-систему. Процессоры есть везде, но используются они совершенно бездарно. Гослинг настаивал, что "если применить немножко теории, все эти штуки будут работать совместно". В порядке мозгового штурма он предложил, чтобы обыкновенный выключатель света, снабженный жидкокристаллическим дисплеем и сенсорной клавиатурой, мог показывать небольшие фильмы о том, чем и как он управляет. Любое устройство управления может иметь возможности мультимедиа, а эти возможности помогут людям делать настоящие хорошие вещи. И вот там, в горячей ванне, команда Green решила построить прототип устройства, управляющего всей потребительской электроникой.

Вот так и начались дни славы проекта Green. В апреле 1991 года команда переехала из городка Sun в офисное помещение над филиалом Bank of America на Сэнд-Хилл Роуд в Менло-Парке, отрезав себя от внутренней компьютерной сети Sun. Центр большой комнаты они освободили под лабораторные стенды и столы, холодильник забили мороженым и кока-колой, после чего стали проводить часы за игрой в "Нинтендо" - чтобы лучше понять секрет завораживающе привлекательных интерфейсов пользователя. Задача была сформулирована в бизнес-плане, который члены команды называли "За зеленой дверью": "Разработать и лицензировать операционную среду для устройств бытовой электроники, позволяющую убедительно представлять услуги и информацию посредством возникающей цифровой инфраструктуры".

Основные озарения по созданию программного обеспечения для работы на таких устройствах посетили Гослинга на концерте братьев Дуби. Сидя в первом ряду, Гослинг глянул вверх на провода, динамики и по-

Чтобы предвидеть будущее, надо понимать прошлое. История проекта Java тем более интересна, что началась она даже не с компьютеров.

луавтоматические огни, танцующие под звуки музыки. "И я увидел, как бегут по проводам воображаемые пакеты, управляющие всем этим представлением", - вспоминает Гослинг. "До этого момента я много думал над тем, как заставить поток управления поведением проходить довольно узкими путями сети. И во время концерта я прорубился через груды технических вопросов. Я сразу понял, как далеко это может зайти: вплетение сетей и компьютеров в тонкие узоры ткани повседневной жизни". Гослинг быстро понял, что существующие языки не годятся для этой работы. Язык C++ не был достаточно надежным для задуманных Гослингом целей. Построенные на нем приложения работали быстро, но интерфейс оставался неудовлетворительным, и программы продолжали сбоить. А в задачах управ-

ления бытовой электроникой надежность важнее скорости. Гослинг начал работу над заменой языка C++ в домашнем хозяйстве. Тем временем Ноутон работал над графической анимацией, которая должна была послужить интерфейсом устройства. В августе 1991 года у Гослинга уже была графика, работающая в его новом языке, который он назвал Oak (дуб) в честь дерева, видного из окна его офиса. Этот язык впоследствии был переименован в Java. Теперь уже команду проекта Green захватила задача построить устройство, которое работало бы как визуальный интерфейс виртуального мира. Человек, который хочет записать телевизионную передачу на видео, находясь вне дома, мог бы управлять своим видеомagneтофоном как виртуальным видео в виртуальном мире, который разрабатывал Ноутон. Этот виртуальный мир - цветной и трехмерный - был написан на языке Oak и стилизован художниками. Теперь новым программам не доставало

Хорошей новостью стало известие о разработке командой NetGames игры Continent II, написанной как раз на Java. В релизе, предложенном на Аниграфе'96, игра характеризуется как стратегия в реальном времени, многопользовательская, сетевая, совместимая с любой платформой, Internet-ориентированная. По словам Ника Скокова, руководителя проекта, особенностью игры является интеграция стилей стратегической и RPG-игры, и даже со вставками action и аркады, в которых получить relax со своими друзьями. Идея сценария аналогична идее любой стратегической игры: не имея ничего вначале, к концу завоевать все. Но NetGames хочет предложить кардинально новый вариант решения этой интриги, и новизна будет основана на двух существенных отличиях: во-первых, новые и новые открытые знания вступают в конфликт друг с другом (как в до боли знакомой марксистской теории), во-вторых, вы должны будете победить, используя только небольшое количество unit-ов, ваш успех не будет зависеть от богатства и количества построенной техники, упор делается на смекалку. Конечно, игра задумана прежде всего как сетевая и многопользовательская, основанная на современной клиент-сервер технологии. По замыслу, все должно быть более чем супер - сами подумайте, игра, которая захватит и объединит фанов как Dune-подобных, так и Doom-подобных и вообще всех прочих игр.

только устройства, на котором они могли бы работать. Это должен был быть прибор достаточно малых размеров, чтобы его удобно было держать, и с батарейками. Чтобы построить такой прибор, члены команды выработали то, что Ноутон называет "молотковой технологией": "ищется "что-то", содержащее по-настоящему классный аппаратный узел. По этому "чему-то" нужно как следует ударить молотком, а узел снять и использовать. "Мы выбрали мини-телевизор Sharp потребительского класса, дали по нему молотком и вытащили из него цветной дисплей на жидких кристаллах с активной матрицей. Впереди мы приделали к нему резистивный сенсорный экран, убедились, что в систе-

ме нет ни движущихся деталей, ни кнопок, ни выключателя питания и вообще ничего подобного", - объяснил Ноутон. Команда не нашла стереодинамиков, которые бы влезли в корпус. "Тогда мы пошли в магазин Fry, купили дюжину игр Game Boy, три часа играли, как сумасшедшие, а потом разломали - вот так мы и добыли динамики". Внутреннее устройство прибора было еще более замечательно: одну из старших моделей рабочих станций Sparc фирмы Sun затолкали в темно-зеленый алюминиевый корпус чуть больше мяча. Команда Фрэнка по разработке аппаратуры создала три специальных чипа и разработала материнскую плату, которая для экономии места могла складываться. Команда работала как проклятая все лето 1992 года. Мак-Нили показали демо-версию в августе 1992 года. Он увидел помещающееся в руке устройство с маленьким экраном без кнопок. Коснулся экрана - и оно включилось. Открывался мир мультфильма - без меня! Персонаж по имени Дьюк - бесенок с заячьими зубами и красным носом - вел пользователя по комнатам мультипликационного дома. Управлять можно было пальцем - без мыши! Лежа на диване, можно было вызвать виртуального гида, выбрать программу, перетащить ее в рисунок, изображающий видеомagneтофон, и запрограммировать видео на запись программы. Все делалось без клавиатуры - просто подхватываешь объекты пальцем и с характерным звуком отпускаешь. Босс компании Sun пришел в экстаз. В то время не было ничего похожего на такой плавный и естественный интерфейс. И ничего похожего на Oak. Но команда Green не только положила на стол прототип. И Oak - это было больше, чем мультики. Это должен был быть объектно-ориентированный язык индустриальной силы с возможностью сильно распределенной работы по сети. Небольшие пакеты кода (объекты) носятся по сети, независимо функционируя на тех устройствах, где они оказываются (будь то компьютер, телефон или тостер). Целые приложения, как, скажем, программа работы с электронной почтой, могут быть построены сшиванием таких объектов модульным образом - и объекты не обязаны при этом находиться в одном и том же месте. А, кроме того, язык Oak, работая с распределенной вычислительной средой, содержит в своем ядре процедуры защиты, шифрования и аутентификации, так что, в сущности, система безопасности пользователям не видна. Oak должен был стать родным языком сети любых цифровых устройств. Команда проекта Green вела переговоры с компанией Mitsubishi Electric об использовании интерфейсов на базе Oak в сотовой телефонии, в телевизорах, в домашних и промышленных автоматизированных системах. Компания France Telecom, искавшая способ модернизации своей системы Minitel, также была в этом заинтересована.

Через два месяца после демонстрации компания Sun выделила из себя команду Green в фирму FirstPerson Inc. - филиал, находящийся в полной собственности Sun. Когда компания FirstPerson выросла от 14 сотрудников до более чем 60 и переехала из однокомнатного укрытия в роскошный офис в деловой части Пало-Альто, все поехало как-то вкось. Mitsubishi и France Telecom в конце концов оказались не заинтересованными, других потенциальных партнеров тоже не появилось. Фирма Sun определила, что стоимость процессора, памяти и дисплея, необходимых для работы Oak, можно сократить до \$50, но производители бытовой электроники привыкли платить только за микропроцессоры, которые упрощают использование их продуктов.

Когда Time Warner вышла с предложением начать с марта 1993 года пробную эксплуатацию интерактивного телевидения в Orlando, фирма FirstPerson воспользовалась шансом предложить свои приставки. Но этот контракт ушел к корпорации Silicon Graphics, конкуренту Sun на рынке старших моделей рабочих станций. Через несколько месяцев компания FirstPerson подобралась дразняще близко к подписанию контракта с 3DO - фирмой, у которой были проблемы с продажей дорогой игровой машины. Всего за 10 дней удалось заставить Oak работать на игровых приставках фирмы 3DO, но целых три месяца ушло на переговоры о коммерческих условиях. Когда же бумаги были готовы, Трип Хоукинс, основатель 3DO, вдруг потребовал эксклюзивных прав на эту технологию. Мак-Нили отказал.

FirstPerson попробовала еще несколько путей. В этих поисках Sun не уловила значимости другого возникающего феномена. Когда Андреесен и Бина выпустили первую версию браузера Mosaic, начался взлет до того находившейся в тени World Wide Web. Как случилось, что компания Sun, так долго поставлявшая больше половины хост-компьютеров Internet, пропустила массовый призыв Web?

Итак, в фирме FirstPerson царил беспорядок. Нервы были на пределе. От руководства Sun шли приказы: найдите что-нибудь, дающее прибыль. В начале 1994 года был разработан план, согласно которому группы разработчиков продуктов для CD-ROM будут работать на языке Oak и (в идеале) придерживаться его как языка своей платформы при перенесении приложений в коммерческие онлайн-сервисы. Команда рассчитывала, что к концу века будут, наконец, созданы широкополосные сети для телевидения, и Oak будет выбран в качестве базового языка. Замечательно, что в плане даже не упоминались ни Mosaic, ни Web. Этот проект, по разным причинам, не встретил большого энтузиазма у высшего руководства компании Sun. Им нужна была стратегия, могущая стимулировать спрос на основные аппаратные продукты Sun, чего программа для CD-ROM не сделала бы. За отсутствием прибыльной стратегии фирму FirstPerson весной 1994 года отправили в утиль, проект электронной приставки отложили на полку, а команде интерактивного телевидения, переименованной в Sun Interactive, поручили в содружестве с фирмой Thomson Consumer Electronics разрабатывать приставку меньших габаритов и видеосерверы - уже без Oak. Чтобы спасти этот язык, потребовалась энергия Билли Джоя. Благодаря Джию компания Sun поняла наконец, что оправдание Oak может стать Internet. Его поддержка оказалась решающей при выборе тактики, известной, как Игры Интернет, то есть "бесприбыльные" действия для построения своей доли рынка - тактика, прославленная фирмой Netscape, отдавшей в

бесплатное пользование свой браузер. Джой описывает это так: "В какой-то момент я сказал: ну его к черту, выпустим его бесплатно. Пусть все пользуются". Джой и Шмидт написали еще один план по Oak и отправили Гослинга и Ноутон адаптировать Oak для Internet. В январе 1995 года новая, написанная Гослингом версия Oak была наречена более привлекательным именем Java. Работа Ноутон вылилась в навигатор Web и впоследствии получила имя HotJava. Скелет этого приложения Ноутон написал всего за пару выходных. Следуя указаниям Джоя, они намеревались сделать его доступным бесплатно на Web.

Фирма Sun всегда предлагала открытые стандарты для программных интерфейсов, что позволяло каждому желающему построить свое собственные, совместимые с этим стандартом приложения. Но эта стратегия могла быть продолжена дальше - до предложения бесплатной программной реализации. Старший менеджер продукта Java Ким Полиз на электронной доске объявлений в своем офисе большими буквами написала: "Открытое - это значит ...", а дальше шел дополняемый список требований. Ведь одно дело, когда студенты-хакиры бесплатно выпускают студенческую работу, такую, как Mosaic, или когда бесплатно отдается работа свежих выпускников вроде навигатора, который предложила Netscape для бесплатного некоммерческого использования. И совсем другое, когда крупная компания вроде Sun бесплатно отдает технологические жемчужины из собственной короны, то есть исходный код одной из самых ценных своих технологий.

В декабре 1994 года Java и HotJava (все еще с названием Oak) были помещены в секретном файле в глубины Internet; только немногим избранным указали, как его найти, и пригласили проверить. Через три месяца копию получил Марк Андреесен, который продолжал запускать Netscape у Джима Кларка. Андреесен в интервью газете "Сан-Хосе Меркьюри Ньюс" дал такую оценку: "то, что делают эти ребята, абсолютно и неопровержимо ново. Это классная штука". Вот так команда Java узнала, что у нее, в конце концов, работа получилась.

Дальше начинается сегодня, которое уже не история. Сегодня интерпретатор Java работает более чем на десятке различных платформ, главная из которых Windows NT/95. Компания Sun Microsystems выделила подразделение JavaSoft и объявила о выпуске специализированных java-чипов, переименовав по этому у поводу даже SPARC Technology Buiseness в Sun Microelectronics. В Internet бесплатно раздаются средства разработки на Java нескольких производителей, множество компаний лицензировали Java. Microsoft лицензировала Java для использования в своих сетевых программах, движимая напором Internet. Novell лицензировал Java для борьбы с Microsoft Windows NT. Навигаторы Netscape и Microsoft серьезнейшим образом конкурируют, и поддержка Java является здесь важнейшим аргументом. Множество компаний, даже такая, как Oracle, собрались выпускать Internet-терминалы, использующие Java в качестве базовой технологии. Java не сходит со страниц газет, миллионы людей учатся программировать на ней. Да что там, чтобы понять масштабы этого стихийного бедствия, достаточно открыть глаза.

Проект Java, его трудная история и громкий успех, показывают, как надо жить в компьютерном бизнесе. Отчетливейшим образом видно, какую непревзойденную роль играет сегодня открытость технологий. Требования, предъявлявшиеся к дистанционному управлению от мясорубки, оказались ровно теми же, что предъявляются сегодня к сетевым устройствам. **PRO**

Александр Фаюстов

В статье использованы материалы:

- архивы списка рассылки www-talk
- <http://www.eit.com/maillinglists/www.lists/>
- статья Java Saga Дэвида Бэнка
- <http://www.hotwired.com/wired/3.12/features/java.saga.html>
- материалы Net.Genesis о статистике роста WWW
- статья "Сдвиг парадигмы" Джорджа Гилдера
- <http://www.discovery.org/ggartcl.html>
- часто задаваемые вопросы и ответы о Xanadu
- <http://xanadu.com.au/xanadu/faq.html>
- материал Лернера о Тиме Бернерс-Ли
- <http://ei.cs.vt.edu/~cs3604/fall.95/Assignment.1/Lerner.html>
- личный опыт и соображения автора

Sea Legends

Процессор	486
Память	8 Мб
Монитор	VGA, SVGA
Звук	SoundBlaster и совместимые карты
И еще	2x CD-ROM

Полное прохождение игры

Издатель: Ocean



Фирма MicroProse почему-то решила не выпускать продолжение своей серии игр про пиратов (Pirates!, Pirates! Gold). Вместо нее этим занялся коллектив разработчиков из Москвы, и в результате почти трехлетней работы на свет появилась Sea Legends (выход русской версии ожидается этим летом). Это игра, сочетающая в себе несколько жанров. Во-первых, это adventure. Вы играете роль Ричарда Грэя, молодого капитана парусного корабля. Вам предстоит разговаривать с персонажами, выполнять их задания и решить загадку индейского талисмана. Во-вторых, это 3D action с элементами стратегии - вы станете

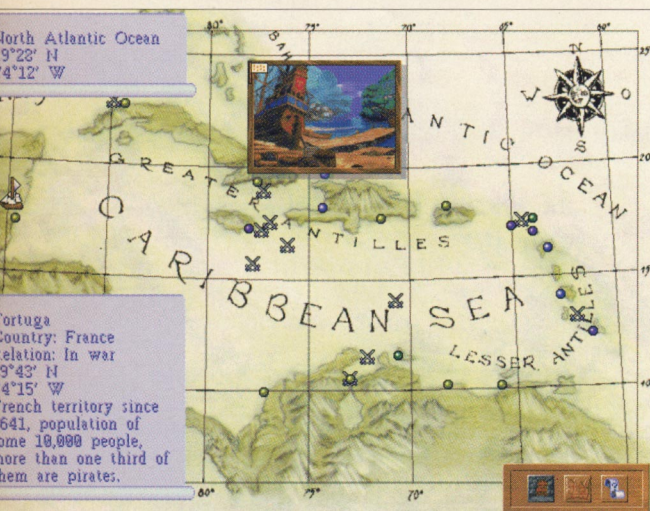
участником захватывающих морских сражений. В-третьих, это фехтование на шпагах - вы будете брать корабли на abordаж и защищаться от наемных убийц. Все это дополняется экономической стратегией - надо зарабатывать деньги, чтобы покупать себе новые корабли, ремонтировать поврежденные в боях и платить команде.

Итак, Ричард Грей на своем фрегате отправляется из Европы к Карибскому морю, где в самом разгаре идет война между Англией, Францией, Испанией и Голландией. Перед отправлением отец дает Ричарду талисман - серьгу Солнца, которому полагается охранять молодого капитана от всяких бед. В начале игры вы стоите на палубе своего корабля, бросившего якорь около острова Barbados. Невозможно заметить, что палуба совсем безлюдна, если не считать одиноко стоящего на лестнице боцмана, которому можно что-нибудь приказывать. На данный момент вам просто необходимо попасть в город, поэтому либо сообщите об этом боцману, либо щелкните мышью в нижней части экрана. В каждом приличном городе есть определенный набор зданий, в которые можно зайти. Во-первых, это таверна, где можно выпить пива, поболтать со всяким сбродом, переночевать или нанять капи-



тана. Во-вторых, это различные магазины: обычный, оружейный и ювелирный, где можно купить необходимые вам вещи и продать награбленное добро. В третьих, это верфь, где можно починить свой корабль, купить новый или продать ненужный. Кроме того, вам часто придется посещать церковь. Там вы сможете покаяться святому отцу в своих грехах и всего за 50 монет получить прощение и возможность сохранить игру. И, наконец, можно зайти к губернатору, чтобы поговорить с ним или продать ему заложников. А если вы хотите просто повалять дурака, то можете заняться этим где угодно, причем совершенно разными способами. Например, в магазине можно полистать книги или постучать по бочкам, в комнате губернатора - покрутить глобус, а в оружейном магазине - позвенеть шпагами, пощелкать затворами мушкетов и даже попробовать поднять пушку.

Итак, отправляйтесь к губернатору Арчибальду. У него в гостях вы встретитесь со своим дядей Дэвидом Греем и познакомитесь с его дочерью Анной и его секретарем - карликом Мигуэлем, а также получите свое первое задание: патрулировать воды в окрестностях острова Nevis. Возвращаясь на корабль и плывите на Nevis (щелкнув мышью на штурвале или отдав приказ боцману). По прибытии в город зайдите к местному правителю и поговорите с ним. Затем плывите на северо-восток по направлению к голландскому городу. Где-то на середине пути вас ожидает первое морское сражение. В режиме сражения управление кораблем осуществляется клавишами со стрелками: стрелки влево и вправо -



поворот, стрелка вверх - прибавить парусов (увеличить скорость), стрелка вниз - убавить парусов (уменьшить скорость). Клавишами 2, 4, 6, 8 на цифровой клавиатуре можно поменять вид (спереди, сзади, слева, справа). Различную информацию о своем корабле и о противнике можно получить с помощью специальных панелей. Они включаются клавишами 1, 2, 3, 4, а при одновременном нажатии Ctrl - фиксируются. На первой панели отображается направление и сила ветра, скорость корабля (в узлах) и состояние ваших пушек (серый цвет - пушка не заряжена, красный - заряжена, белый - заряжена и нацелена). Обратите внимание, что от вас, как от капитана, совсем не требуется рассчитывать угол полета ядер и делать поправку на ветер - всем этим занимаются ваши артиллеристы. Вам нужно всего лишь выбрать цель для атаки (она отображается на третьей панели). Если цель одна, то она выбирается автоматически, а если целей несколько, то перебирать их можно клавишами Backspace и Enter. Оставшиеся две панели отображают состояние вашего корабля и глубину моря.



Прежде, чем стрелять по вражескому кораблю, нужно немного подумать и выбрать, чем же мы будем стрелять. В вашем распоряжении целых три вида снарядов: ядра (клавиша "C"), шрапнель ("S") и бомбы ("B"). К тому же неплохо было бы еще и выбрать, куда мы будем стрелять: в корпус корабля ("H"), по палубе ("D") или по мачтам ("M"). Если вы хотите продырявить трюм корабля и потопить его, стреляйте ядрами по корпусу. А если вы хотите порвать противнику паруса, тем самым обездвижив его корабль, - стреляйте шрапнелью по мачтам. Постреляв зажигательными бомбами по палубе, вы можете поджечь корабль. А несколько залпов шрапнелью по палубе сильно уменьшат экипаж вражеского корабля, что стоит сделать перед взятием его на абордаж. При стрельбе следует учитывать морскую качку, то есть, если вы стреляете в тот момент, когда ваш корабль находится на гребне волны, ядра полетят чуть выше, чем надо, и наоборот. Стрелять можно одиночными выстрелами (клавиша Alt) или залпом (Пробел). Учтите, что при стрельбе залпом все ненацеленные пушки тоже выстрелят. При этом часть ядер улетит неизвестно куда и сойдет случайно пролетающих мимо птиц



или уменьшит рыбные запасы Карибского моря. Обратите внимание, как расположены пушки на корабле. Спереди и сзади их либо очень мало, либо совсем нет. Большая часть пушек расположена по бортам, поэтому для достижения максимальной мощности огня вам необходимо поочередно поворачиваться к противнику разными бортами. К тому же пушки различаются по мощности и дальности. На больших кораблях обычно имеется несколько типов пушек, причем наиболее мощные из них имеют большую дальность, а менее мощные - меньшую.

Ветер оказывает очень сильное влияние на исход сражения. Корабль, плывущий по ветру, имеет огромное преимущество в маневренности перед кораблем, плывущим против ветра (чтобы плыть против ветра, нужно убирать все паруса, кроме треугольных). Поэтому, если ветер не попутный, вы скорее всего потеряете инициативу в сражении и понесете серьезные потери. Но если вы ограничитесь только этим, то очень быстро поймете, что для серьезных сражений вам явно чего-то не хватает, например, радара. Тактическая карта (местный аналог радара) вызывается клавишей F8. В режиме тактической карты вы можете узнать всю информацию о любом корабле, участвующем в сражении: его флаг, его приказ в данный момент, количество человек на борту, степень повреждения и даже имя капитана. Кроме того, здесь вы можете отдать приказы своим кораблям (если у вас их больше одного).

Искусство ведения морского боя - это первое, чему вам необходимо научиться. Второе, чем вам нужно овладеть - искусство фехтования. Для того, чтобы захватить вражеский корабль, вам необходимо подплыть к нему вплотную, а затем сразиться с капитаном на шпагах. В режиме фехтования управление осуществляется с помо-

щью цифровой клавиатуры: 4 - подойти к противнику, 6 - отойти/защититься, 1, 2, 7, 8 - атаковать противника. К сожалению, Fatality, Babality и Animality отсутствуют. Но не думайте, что пока вы будете фехтовать с вражеским капитаном, оставшаяся часть экипажей кораблей будет прохлаждаться. Они также сражаются между собой, и на нижней панели отображается число оставшихся в живых матросов, канониров и солдат с каждой стороны. Чтобы ваши люди сражались лучше, их необходимо вооружить: каждому члену экипажа дать по



два пистолета, а солдатам - латы, шпаги и мушкеты. Битва завершается в одном из двух случаев: либо побеждает один из капитанов, либо полностью убивают экипаж одного из кораблей, и, как следствие, его капитан роняет шпагу от страха. Приглядевшись немного к тактике противников, можно заметить, что они часто используют такой элемент, как контратака. То есть, после каждого выпада рекомендуются сразу защищаться. И наоборот, рекомендуется самому использовать контратаку, то есть после блокирования удара противника сразу атаковать.

Давайте вернемся к вашему первому заданию. Если вы потопили голландский корабль, то вам ничего не остается, кроме как вернуться в Bridgetown. А если же вы захватили его, то имеете полное право перенести себе на борт все, что пожелаете. После этого захваченный корабль придется потопить, так как им некому командовать: его бывший капитан теперь является вашим заложником. В будущем вам нужно будет нанимать капитанов в порту и назначать их на захваченные корабли. Вернувшись в город, вы можете продать награбленное и заработать на этом денег. Но на первых порах не стоит



а его место займет ваш дядя Дэвид Грэй. Последним заданием Арчибальда будет сопровождение его до города Port Royal. Вы должны плыть туда вместе с бригом, которым командует некий капитан Джон. Идите в таверну, где он в изрядно подвыпившем состоянии ожидает вас. Естественно, он предложит вам выпить с ним. Не отказывайтесь, иначе он либо убьет вас, либо вас арестуют за убийство. Какой-то гад подсыплет вам в вино снотворное. Вы мирно засыпаете, после чего он спокойно ворует у вас талисман, подаренный отцом. В первый и последний раз губернатор прощает вас, и вы, наконец, отправляетесь в Port Royal. По пути на вас нападут пираты, но, я думаю, вы справитесь с ними. Возвращайтесь в Bridgetown. Далее ваш дядя отправляет вас передать срочное послание губернатору города Martinique. Плывите туда. Но, когда местный правитель при вас прочтет письмо, то окажется, что в нем нет ничего срочного, это всего лишь обычное послание. Вы уже чувствуете какой-то подвох? И правильно, так как на обратном пути на вас нападут неизвестно откуда взявшиеся испанцы, и после первого вражеского залпа ваш корабль отправится ко дну. Не огорчайтесь, это еще не конец игры. Вас спасет капитан Баал и отвезет на остров Nevis. Зайдите в таверну. Там вы встре-

запаситесь едой. Затем наймите как можно больше экипажа - столько, сколько помещается на корабль. Вперед! Теперь вы должны полагаться только на себя и сами зарабатывать себе на жизнь. Деньги можно добывать двумя основными способами: торговлей и грабежом. Первый из них более честный и порядочный, зато второй - более прибыльный. Даже с восьми-пушечной яхтой можно захватить какой-нибудь корабль размером побольше. Далее, можно либо захватывать все более и более мощные военные корабли, либо поступить по-другому: захватывать торговые корабли и продавать их вместе с грузом, зарабатывая деньги на покупку военных кораблей. Насколько мне известно, только в городе Port Royal можно купить линейный корабль - самый прочный и самый мощный из всех кораблей. Когда вы наконец почувствуете себя грозой морей, не забудьте посетить Арчибальда и вернуть ему долг. Это надо сделать не раньше, чем через два месяца, но и не позже, чем через год. Тем более, что губернатор не тратил время зря и напал на след одного из кораблей, потопивших несколько месяцев назад ваш фрегат. Настала пора отомстить наглým испанцам за корабль и экипаж! Отправляйтесь в город Caracas. Вам придется скрестить шпаги с капитаном одного из кораблей, и от него вы узнаете о втором корабле, атаковавшем вас - он курсирует между городами Caracas и Portobelo. Захватив в плен капитана второго корабля, вы узнаете о том, что адмирала, командовавшего третьим кораблем, можно найти в окрестностях города Havana. Пленный адмирал расскажет вам очень странную вещь: нападение на ваш фрегат организовал ваш дядя, Дэвид Грэй! Возвращайтесь в Port Royal. Там вы получите два письма: одно от дяди, который приглашает вас в Bridgetown, а второе - от отца, с описанием некоторых подробностей жизни вашего дяди. Как только вы выйдете из дома губернатора, вам предстоит поединок с двумя наемными убийцами. В очередной раз доказав, что вы - самый лучший в мире фехтовальщик, вернитесь к губернатору. Оказывается, что он только что получил еще одно письмо: ваш дядя сам едет в Port Royal. Поэтому губернатор рекомендует вам на время уехать во французский город Tortuga. Плывите туда. Местный правитель предложит вам отыскать сокровище индейцев,



Is it so important, mademoiselle, that you knew nothing about me? What really matters is that we have now met and I am delighted to have such a charming cousin.



увлекаться коммерцией: через некоторое время с вами случится беда и все ваши труды пропадут даром. Если вы сражались с капитаном, и он поранил вас, то рекомендуется пойти в таверну и спать там до тех пор, пока ваше здоровье полностью не восстановится (полную информацию о себе и своем флоте можно узнать, нажав F10). Выспавшись, отправляйтесь к губернатору. Там вы узнаете, что он получил повышение и его назначают губернатором острова Jamaica,

твоего старого знакомого и собутыльника - капитана Джона. Он отвезет вас в Port Royal. Губернатор Арчибальд выучит вас и даст вам в долг 11000 монет. Отправляйтесь немедленно на верфь и купите себе набор начинающего пирата. В него входит что-то вроде прогулочной яхты, изрядно потрепанной бурями, на которой для устрашения установлено восемь маленьких пушечек. К этим пушечкам прилагается небольшой запас ядрышек и шрапнели. На оставшиеся деньги



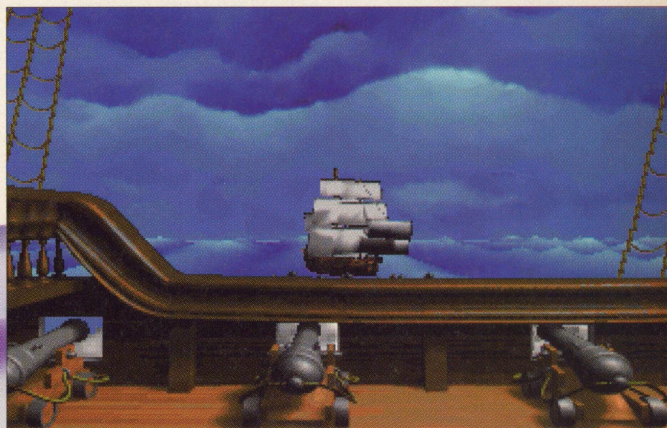
мстить наглým испанцам за корабль и экипаж! Отправляйтесь в город Caracas. Вам придется скрестить шпаги с капитаном

одного из кораблей, и от него вы узнаете о втором корабле, атаковавшем вас - он курсирует между городами Caracas и Portobelo. Захватив в плен капитана второго корабля, вы узнаете о том, что адмирала, командовавшего третьим кораблем, можно найти в окрестностях города Havana. Пленный адмирал расскажет вам очень странную вещь: нападение на ваш фрегат организовал ваш дядя, Дэвид Грэй! Возвращайтесь в Port Royal. Там вы получите два письма: одно от дяди, который приглашает вас в Bridgetown, а второе - от отца, с описанием некоторых подробностей жизни вашего дяди. Как только вы выйдете из дома губернатора, вам предстоит поединок с двумя наемными убийцами. В очередной раз доказав, что вы - самый лучший в мире фехтовальщик, вернитесь к губернатору. Оказывается, что он только что получил еще одно письмо: ваш дядя сам едет в Port Royal. Поэтому губернатор рекомендует вам на время уехать во французский город Tortuga. Плывите туда. Местный правитель предложит вам отыскать сокровище индейцев,

даст карту и предложит за это половину найденного золота. Местоположение сокровища будет обозначено на главной карте красным флажком. Но, если у вас нет финансовых проблем, то вполне можно отказаться от этой миссии, и, поплавав где-нибудь недельки две, вернуться в город Tortuga. Выясняется, что за время путешествия губернатор получил письмо от Арчибальда, который приказывает вам немедленно отправиться в Port Royal. А письмо доставил... конечно же, капитан Джон! Идите в таверну и выпейте с ним. На этот раз вам не будут подсыпать снотворное в кружку. Но зато на выходе из таверны сильно огреют метлой по башке, отнесут в какой-то дом и бросят рядом со свежим трупом вашего дяди. Рядом валяются дневник дяди и ваш талисман! Правосудие вроде бы как свершилось, и совершенно без вашей помощи. Но особо радоваться не стоит. Я надеюсь, вы уже поняли, что в смерти дяди собираются обвинить вас. Возьмите дневник дяди, но не берите пока сергу Солнца, тем более, что она не настоящая. Мигуэль подменил ее - это можно узнать из дневника. Когда вы пойдете в порт, вас остановят охранники и арестуют по обвинению в убийстве дяди. Лучше не сопротивляйтесь и позвольте им отвести вас к губернатору. Он освободит вас из-за недостатка улик. Теперь можно спокойно вернуться в дом и подобрать талисман. Плывите в Port Royal. Расскажите Арчибальду о том, что произошло. Он посоветует вам отправиться в Bridgetown. Плывите туда. Местный комендант сообщит вам, что Мигуэль и Анна отправились в Surasa. Плывите за ними. Поговорив с губернатором Surаса, вы узнаете, что Мигуэль останавливался здесь, а сейчас уплыл в Maracaibo. Плывите в Maracaibo. Зайдите в церковь - там вы встретите Анну. Она считает вас убийцей своего отца. Но, прочитав дневник дяди, она узнает, что Дэвид Грэй - ее ненастоящий отец, и еще много другого о нем, после чего изменит свое мнение о вас. Вы предлагаете ей срочно бежать из города с вами. Но, выясняется, что покинуть город не так уж просто. Для начала вам придется убить троих охранников, а затем - сразиться с пятью военными кораблями и тремя фортами. Наилучший вариант действий в этой ситуации - быстренько сматываться на север, ловя по пути как можно меньше ядер. Корабли, естественно, погонятся за вами. Хороший способ оторваться от них - попортить им паруса, постреляв

шрапнелью по мачтам. Доплыв почти до конца карты, можно нажимать ESC, чтобы выйти из режима битвы. После того, как вы удерете от испанцев, Анна покажет вам на карте местоположение индейской деревни. Посетите Port Royal, чтобы починиться и покаяться в грехах, а затем отправляйтесь в деревню (она обозначена на главной карте синим флажком). Местный вождь попросит вас спасти его сына, захваченного в плен испанцами. Плывите в город Belize. Атакуйте и захватите город. Зайдите в дом, где держат сына вождя, и освободите его. Плывите назад в индейскую деревню. Вождь расскажет вам очень интересную легенду: боги подарили индейцам две серги - сергу Солнца и сергу Луны. Тот, кто носит такую сергу, способен управлять людьми. Тот, кто видит эту сергу, безусловно повинуется приказу. Но такая огромная власть может быть использована как с добрыми, так и со злыми умыслами. И только серга Луны сможет защитить вас от карлика, использующего власть серги Солнца для своих подлых целей. Вождь даст вам сергу Луны, чтобы вы могли найти Мигуэля, отобрать у него вторую сергу и вернуть их обе назад, в церковь. Вы должны приложить все усилия, чтобы ваша серга не попала в руки карлика, так как индейская легенда гласит: тот, кто сможет соединить Солнце и Луну, станет подобным богу (к чему, собственно, и стремится Мигуэль). Возвращайтесь в Port Royal. Арчибальд прикажет вам плыть в город Antigua, и защищать его от возможных атак испанцев. Плывите в Antigua. Поговорите с губернатором. Выяснится, что испанцев пока никто не видел. Поспите в таверне, затем выйдите на причал. Поговорите с капитаном торгового корабля. Он расскажет о том, что Port Royal захвачен испанцами, причем кто-то организовал диверсию и уничтожил форты, за-

щищавшие город. Я думаю, вы уже догадались, кто это был. Поговорите еще раз с правителем. Он посоветует вам отправиться в город Havana и перехватить флот, который под командованием Мигуэля должен вот-вот отправиться в Европу. Плывите туда немедленно, не заходя по дороге ни в какие другие порты. Атакуйте город. Потопите все корабли, кроме одного: бриг нужно взять на бордаж - на его борту находится карлик. После того, как обе серги окажутся у вас, а флот Мигуэля - на дне моря, выхо-



дите из битвы. Плывите в индейскую деревню, где вас ждет счастливый финал. А участь карлика, который хотел стать богом, наверняка чему-нибудь вас научит. **PRO**

Петр Высотин



Stonekeep

Полное прохождение игры.

Продолжение. Начало см. в № 3/1996



Идите на восток до конца, на север и во 2-й правый поворот, на восток, на север, 2 кв. на восток, на север, на восток, на север, на восток, на юг, 2 кв. на восток, 1 - на юг, 1 - на восток, затем на юг, 1 - на запад, 1 - на юг, на запад, еще раз на юг, 1 - на восток, 1 - на юг, на восток, на север, 2 - на восток, на юг, 1 - на восток, 1 - на юг, на восток, на север и возьмите кирки и железную пику. Отсюда опять идите на юг, на запад, 1 кв. на север, 1 - на запад, на север, на восток, на север, 1 - на запад, на север, на восток, на юг, на восток, 4 - на север, на запад - через подъемную решетку, которая автоматически откроется. Поверните на север и идите к саркофагу, держите заряженный gunecaster наготове (одно из заклинаний должно быть огненным вихрем) и примените его к саркофагу. Сразитесь с воскресшим воином. Больше всего он страдает от ваших атак огненным вихрем и пронзающих ударов. Нужно нанести 600 (!) единиц урона, чтобы убить воина. Используйте кинжал разрушений. После его смерти пройдите весь путь к тому месту, где вас покинул Домбар. Повернитесь на восток и заходите в 1-й левый поворот, затем идите на север до конца. Пройдите 1 кв. на восток, 1 - на север, на восток, 1 - на север, 2 - на восток, затем поворачивайте на юг и поговорите с карликом. Теперь отвернитесь, идите на север, НЕМЕДЛЕННО повернитесь назад и убейте карлика, когда он атакует вас. Проходите сквозь южную стену и возьмите свитки рун - это руны удвоителя (Power x 2 Rune) и утроителя магической силы (Power x 3 Rune), руна продолжения (Duration Rune) и увеличения волшебного потенциала (Potency Rune). Теперь возвращайтесь к Торину, поговорите с ним, и позади него появится сундук. Возьмите магический щит (Magic Shield), руну возврата (Homing Rune) и, самое важное, руну окружности (Circle Rune) - теперь вы сможете телепортироваться (!). Можно использовать руну окружности и телепортироваться к Домбару вместо того, чтобы идти весь этот огромный путь пешком.

Итак, дальше идите на юг до конца, на запад через дверь и в 1-й правый проход, на север, 1 кв. на восток, 1 - на север, на восток, 1 - на юг, 1 - на восток, 5 - на юг, на запад и 1 - на юг. Обратите внимание на большую ногу, лежащую поблизости. Отметьте это место на вашей карте как "нога", откройте дверь ключом дракона. Идите на север до конца, на восток, на север, на восток, 1 кв. на юг, на восток, 1 - на север, на восток, 1 - на юг, на восток и в 1-й правый поворот, на юг (взрывная поганка), 1 - на восток, на юг, на запад, 1 - на север, 1 - на запад и вы увидите еще одну большую ногу. Откройте ее ключом дракона и идите к месту, отмеченному вами как "вход в царство". Идите 1 кв. на юг, 1 - на запад, 3 - на юг, на запад через дверь и на юг к дракону, а когда он проснется, разъедините цепь на его шее. Дракон обретет долгожданную свободу, а вы сможете перейти на 2-ю часть этого уровня. Идите на запад до конца, 2 кв. на юг, на запад, на север и возьмите все предметы в пределах вашей видимости (это синие, зеленые и красные драгоценные камни, 18 золотых монет и лечебный эликсир). Откройте сундук и возьмите еще один эликсир, синий драгоценный камень, 2 монеты и 3 свитка (лечебную руну (Healing), еще одну руну исцеления и заклинание торнадо (Tornado)). Возвращайтесь к месту, помеченному вами как "нога", и следуйте на юг до стены, 1 кв. на восток, на юг до конца, 1 - на запад, 1 - на юг, 1 - на запад, 2 - на юг, на запад через дверь и вниз по лестнице. До конца на восток, на юг, поверните на запад и убейте поганку, там же откройте сундук и возьмите все нужные предметы, включая третью часть камня. Возвращайтесь через проход обратно на более высший этаж и, выйдя из северного коридора, заходите в южный. Затем - на юг до стены, поворот на запад и также до конца, 1 кв. на юг, 1 - на запад, поворот на юг и идите к шаргу, но НЕ атакуйте его. Этого шарга зовут Скуз, и он хочет присоединиться к вашей компании. По-



мните, то копье, которое вы взяли в храме Трогги? Вооружите его им, он очень хорошо владеет этим оружием. Отметьте это место как "лед" и возвращайтесь по коридору в лабораторию Домбара в крепости карликов. Скуз не может идти с вами, поэтому он будет ждать здесь. Отдайте третью часть камня Домбару, и он соберет вам его полностью, а также одарит вас инструкцией по использованию. Идите снова в коридор к Скузу и двигайтесь к точке, отмеченной вами как "вход в царство". Пройдите 2 кв. на восток и положите пять цветов из тех, что вы недавно собрали. Коридор в "царство" откроется. Добро пожаловать на Level 8 и его справедливые земли. Примечание: если вы снова взяли Карзака Хардстоуна к себе в команду, вам придется возвратиться в крепость карликов и оставить его там, он слишком ослаблен и не сможет путешествовать вместе с вами, мы вернемся за ним позже. Его место вполне может занять Скуз. Двигайтесь на юг и соберите там все цветы, они вам очень понадобятся потом. Заходите в левый проход, на запад до конца, на север, 1 кв. на восток, на север, на запад, на юг, 3 - на запад, 4 - на юг, на восток, 1 - на юг, на восток, на север, на восток и возьмите книгу и грибы. На запад до конца, на юг, на запад, 1 - на север, на запад. Отметьте это место как "точка возврата" и идите на север, в 1-й левый поворот (пометьте перекресток крестом), на запад, 1 кв. на юг, 1 - на запад, на юг, на запад, 1 - на север, на запад и сделайте остановку. Когда появятся игроки справедливости, дайте им собранные грибы. Они подарят вам свиток, в котором руна своим видом



напоминает утку. Она понадобится вам позже, а сейчас идите 1 кв. на север, 2 - на запад, повернитесь на север и возьмите цветы и немного мха. Возвращайтесь к месту, помеченному крестом, и идите на север до конца (удобный случай купить песню), на запад, 1 - на юг, на запад, 1 - на юг, 1 - на запад, 1 - на юг, на запад, 1 - на север, на запад, на север, на запад (вы приобретете свиток от Мерфа с рунной медлительности (Slow)), 1 - на юг, на запад и возьмите пирог и скрипку. Идите 1 кв. на восток, на юг, 1 - на запад, 1 - на юг. Дайте Бинклу скрипку и возьмите волшебные штаны. Наденьте их на Дрейка. Идите 1 кв. на юг и возьмите графин, а также по дороге соберите цветы (желательно, не меньше пяти), 1 - на запад, на юг, на восток, 1 - на юг, 1 - на восток, на юг и во 2-й правый поворот. Поговорите со Снортом и отдайте ему графин, дикий тимьян и коричневый мох. Поднимите графин с красной жидкостью, который он бросит, но НЕ пейте его содержимое. Возвратитесь 5 кв. на восток, идите на юг и в следующий правый поворот. Заходите в комнату и поговорите с Винклом. Пометьте это место как "Винкл", выходите и снова зайдите туда. Вы найдете железную пику (полезная вещь против троллей). Выходите в коридор, идите на юг до конца, на запад и поднимите пику, цветы и кепку. Наденьте ее на Дрейка. Возвратитесь в коридор, поверните на север и входите в правый коридор. Затем 2 кв. на восток, поверните на север и соберите все цветы, 1 - на восток, поверните на юг к стене, на восток, поверните на юг и поговорите с Сюрли. Когда она спросит о пироге, дайте ей свой пирог, а она взамен подарит вам серебряный ключ. Выходите на запад к стене, потом - на север, на восток, 1 кв. на север, на восток, на север (возьмите другой пирог у Свити), на запад к цветочному полю. Соберите все цветы, и у вас получится венок. Возвращайтесь к Свити, дайте ей венок. Она предложит вам на выбор приз или поцелуй. Берите приз, и им окажется четырехлистный клевер, для обладающего им все тролли становятся видимыми. Отметьте это место как "королева" и идите к месту, помеченному вами как "точка возврата". Идите 1 кв. на юг, 1 - на запад, 1 - на юг, 1 - на запад, на юг, 3 - на восток, поверните на юг и возьмите пергамент, дальше на восток, 3 - на юг, на запад, 1 - на север (другая песня и танец), на запад, на юг. Отметьте это место как "тролли" и идите на запад (возьмите цветы и ягоды), 1 кв. на север, на запад,

1 - на север, на запад (еще песня и танец), 1 - на север, 1 - на запад, 2 - на север, на восток, отдайте Чаке красный графин за еще одну кепку (наденьте ее на Скуза, он очень обрадуется), теперь на запад к стене, на север, 1 - на восток, 2 - на север и поговорите с Гигглом. Дайте ему книгу, а он взамен вам - золотой ключ. Идите к месту, отмеченному вами как "тролли", и оттуда - 2 кв. на север, на восток, 1 - на север, на восток, на юг через опускающую решетку, на запад, а там ударьте кучу костей и возьмите книгу. Поворачивайтесь назад и идите на восток до конца, 1 кв. на юг, на восток, 1 - на север, на восток, 1 - на юг, на восток и во 2-й правый поворот, убейте осу и затем на юг, 1 - на запад, на юг, на запад, поверните на юг и приготовьтесь встретить троллей. В бою чаще всего используйте железную пикку. После сражения идите на юг до конца и посмотрите вокруг, соберите все цветы и палку для древесного угля. Повернитесь на запад, взорвите поганку и следуйте на запад, 1 кв. на север, на запад, на юг, на запад до тех пор, пока вы не найдете барабан, лежащий на земле. Возьмите его и возвращайтесь к месту, помеченному как "тролли". Отсюда следуйте к точке, отмеченной как "королева", и оттуда идите 1 кв. на север, на запад, 1 - на юг, на запад до встречи с Чаклом. Отдайте ему палку для древесного угля и пергамент. Взамен он даст вам портрет и волшебную рубашку. Наденьте ее на Дрейка. Идите 1 кв. на север к закрытому проходу. Поищите на стенах замочную скважину и используйте сначала золотой, а затем серебряный ключ. Решетка откроется. Идите на север, а затем поверните направо. Проверьте в комнату справа, дотрагиваясь до стен, вы можете перезарядить свой runecaster. Продолжайте движение на север, и затем 1 кв. на запад и 1 - на север. Дверь закрыта, но вы слышали перед этим, как два голоса говорили, что нужно положить розы вниз и пройти кругами дважды. Положите розы вниз, потом поднимите одну и пройдите кругом по пути - 3 квадрата на 3 (запад, юг, восток, север) дважды. Дверь откроется. Подойдите к алтарю, где вы встретите королеву справедливости, она восполнит вашу энер-

гию. Когда она напомнит вам о портрете, дайте ей тот, что вы получили от Чакла. А взамен она подарит вам кольцо со счастливым камнем. Послушайте ее первую историю и возвращайтесь к месту, отмеченному вами как "Винкл". Дайте ему книгу. У вас сейчас имеются кепки, волшебные шаровары и рубашка, а также кольцо. Ваша неуязвимость составляет 80 %, что совсем неплохо. Убейте последнего тролля, проходите обратно через решетку на юг до конца, на восток, 1 кв. на юг, на восток, 1 - на север, на восток, 1 - на юг, 1 - на восток, на юг (убейте троллей), 1 - на запад, 1 - на юг, 1 - на запад, 1 - на юг, на запад (когда вы будете парализованы, примените руну Spoilspell, чтобы обезопасить себя от злой магии), 1 - на север, на запад, 1 - на север, 1 - на запад, поверните на север и пройдя через цветы возьмите подкову. Наденьте ее на Дрейка, теперь он неуязвим для троллей. Выходите и двигайтесь на запад,



чтобы сразиться с троллем. После его смерти на поле боя останется магический шар Йот-Соггота. Идите на запад до конца, на юг, на запад, 1 - на юг, на запад (возьмите графин), 1 - на юг (не обращаем внимания на осу), на запад (по пути соберите грибы), на север, где найдете цветы, красные грибы и еще один runecaster - The Elfwand. Здесь дела закончены, возвращайтесь по всему пути назад (игнорируя осиный рой) к королеве справедливости. Она расскажет вам другую историю, выходите и вернитесь обратно через 30 секунд и выслушайте третью байку. Затем также вернитесь за 4-й историей и магическим амулетом. Наденьте его на себя. Это конец волшебного королевства, можете рассмотреть все свои новые приобретения. Возвращайтесь туда, откуда вы начинали путешествие по этому царству, чтобы вернуться обратно на высший уровень драконьих пастбищ. Теперь нам нужно снова заполнить Карзак в свою компанию. Следуй-



те в коридор, ведущий к нижнему этажу крепости карликов. От входа - на юг через дверь, в левый проход, на восток до конца, на юг, на восток и в 1-й правый поворот, на юг, 1 - на восток, 3 - на юг, на запад в комнату. Там поговорите с карликом - это и есть Карзак, он присоединится к вашей команде. Выходите снова на пастбища драконов (Скуз присоединится к вам) и следуйте на верхний этаж уровня, к месту, отмеченному как "лед". Поверните на восток и проходите через дверь в ледяные овраги, также известные как Level 9. Внимание, НЕ убивайте никаких шаргов на этом уровне! Эти ледяные шарги весьма хорошие и приятные ребята. Примечательно то, что ледяные овраги довольно холодное место, и его атмосфера причиняет 1 или 2 единицы ущерба каждому члену вашей команды за каждые 30 и более секунд. Так что следите за по-



казателями энергии и восполняйте их в критические моменты. А, чтобы обезопасить себя от убийственного льда надолго, нужно отыскать магическую защиту. Сразу за дверью следуйте за шаргом до тех пор, пока он не перестанет говорить. Поворачивайте в северный коридор и поговорите с Кандоком, королем ледяных шаргов. После разговора поверните на запад и пройдите 3 кв. вперед (этот король к тому же еще и обладает способностью восполнять утраченную энергию, но делать это он может только 1 раз в час, так что прибегните к этому средству только в крайнем случае). Поверните на юг и поговорите с советником. Он расскажет вам о "разном огне". Теперь выходите и следуйте 2 шага на восток, поворот на север и поговорите с Горцей. Ему нужны свитки. Далее - 1 кв. на восток, на юг до конца, на восток, 2 - на юг, на запад, на юг, 2 - на запад, 1 - на север, 2 - на запад (убейте ледяных ведьм огненным вихрем), на юг, 1 - на восток, на юг, на запад, на юг, на вос-

ток, 1 - на север, на восток, 1 - на север, 2 - на восток (отметьте на карте крестом), 2 - на юг, на восток (НЕ убивайте шарга, а вылечите его, он расскажет о ледяном молоте). Идите на восток, 1 - на север, на восток, поворот на север. Умертвите ледяных ведьм, потом - на север, на запад, 3 - на север, поворот на запад. Несколько раз ударьте в стену, после проходите через развалины и ударьте несколько раз сугроб. Возьмите магическую цепь, кольчугу, ледовый молот (ледоруб) и свиток руны Circleward. Поворачивайте на север и идите до конца, 1 - на восток, 4 - на север, поворот на восток. Ударьте сугроб, чтобы получить пергамент. Бегите обратно к парню, нуждающемуся в свитках. Дайте ему этот пергамент, а он вам взамен - руну энергии льда (Ice Bolt) и самый главный свиток - с заклинанием накаливания (Warming). Зарядите его в runecaster и наложите метаруну продолжительности поверх него. Используйте это соединение:

наконец-то вы приобрели иммунитет против ледяной атмосферы этого уровня на 15 минут. Также возьмите еще два свитка: руны брони (Armor) и шаровую метаруну (Ball). Теперь возвращайтесь к месту, отмеченному крестом, на восток до конца, потом - на север, на запад. Используя руну накаливания, разморозьте карлика, замороженного в лед.

Это Найджел Хардстоун, соплеменник вашего Карзака. Идите за ним в комнату на западе. Ударьте северную стену комнаты и заходите в образовавшийся проход. До конца на север, поворот на запад и 1 кв. вперед, на север и увидите скелета. Перед тем, как вступить с ним в драку, вспомните о магическом амулете, доставшемся вам от королевы справедливости, используйте его. Сейчас идите 1 кв. на восток, 2 - на север, 1 - на запад и возьмите кольца волшебной брони и волшебную кольчугу. Посмотрите на север. Возьмите "синий огонь". Ни в коем случае не кладите его, он взорвется! Эта штука называется ледяным огнем, и только он может причинить вред королеве льда. Теперь возвращайтесь к тайному месту, показанному вам Найджелом. Идите 2 кв. на запад, 1 - на юг, на запад, 3 - на север, на восток, на север, 1 - на запад, на север, на восток, на юг, на восток (Карзак предупредит вас о трех каньонах впереди), 1 - на север и на восток к замороженному эльфу. Разморозьте

его. После этого Карзак телепортируется к себе домой, а Энигма, король Эльфов, присоединится к вашей компании. Поворачивайтесь и идите на запад, 1 - на юг, на запад (через завалы), 2 - на север, 2 - на восток, на север, на восток, 2 - на север, 3 - на запад и на север, к королю ледяных шаргов. Он увидит ледяной огонь и расскажет о том, как можно победить снежную королеву. Потом он покажет вам секретный проход, пробейте себе выход через лед ледорубом, потом - на север, на восток, 2 - на север, на восток, 2 - на север, 2 - на восток, 1 - на север, на восток до стены. Разбейте ее, чтобы пройти. Поверните на север и убейте ледяную ведьму. Идите 1 кв. на север, 2 - на восток, 1 - на юг, 1 - на восток. Здесь немедленно остановитесь. Если посмотрите вперед и немного влево, увидите девушку, злоупотребившую аэробикой. Это и есть снежная королева. Далее нужно исполнить некую последовательность действий. Переключите runecaster на самую большую мощность и зарядите в него сначала руну накаливания, затем шаровую метаруну, утритель силы и поверх всего - метаруну продолжительности. Используйте заряд (это будет стоить вам 8 единиц маны), и теперь вы неуязвимы для ледяных атак королевы сроком на 15 минут. Сделайте 1 шаг на восток и 1 - на север. Быстро выстрелите в королеву ледяным огнем, и она тут же начнет телепортироваться. Но защита будет безотказной, и вам только и останется, что стрелять, преимущественно огнем. Когда она наконец погибнет, возьмите магический шар Гелиона. Сразу же после этого вы станете полностью неуязвимы для ледяной атмосферы. Пройдите 1 кв. на север и выстрелите в трон. Он растает и, чтобы излечить себя, нужно выпить оставшуюся воду. Поднимите и прочитайте свиток. Повернитесь назад и идите на юг. Убивайте всех ледяных ведьм, хоть они и не смогут причинить вам вреда. Здесь же откроется секретная дверь, проходите внутрь, и вы окажетесь у ворот древности. Добро пожаловать! С удовольствием сообщая, на этом уровне НЕТ ни одного монстра! Так что можете отложить оружие в сторону и приготовить немного поработать умом, разгадывая загадки. Здесь вы должны найти магический шар Сафринни, последний и самый могущественный runecaster. По уровню везде разбросаны надписи. Кликните мышью на иконке Look. Если Энигма скажет, что не может прочитать это, НЕ используйте языковую руну, это все равно бессмысленно. И, наконец, можно использовать Duck Rune. На север до конца, на запад, в правый коридор, от-



метьте место как "возврат-1", на север, в 1-й левый поворот, 1 кв. на запад, посмотрите на север и нажмите кнопку. Потом 1 - на запад, 1 - на юг, нажмите кнопку, 1 - на север, 2 - на запад, 1 - на север, нажмите рычаг вниз. Пометьте это место как "переключатель телепортации" и возвращайтесь к месту "возврат-1". На запад до стены, 1 - на север, 4 - на запад, на юг - до трупов. Ударьте их и возьмите стрелы. 2 кв. - на север, 2 - на восток, на юг - до костра, используйте ледяную энергию на нем. Возьмите руну страха и идите на север, в 1-й левый поворот, на запад, на север, 1 - на запад, на север, 1 - на восток, на север, 1 - на восток, на север - до тела. Ударьте его и возьмите камень, кольцо защиты от яда и перья шамана трогов. Далее идите на юг, на восток, в следующий левый поворот, 4 - на север, на запад через дверь. Возьмите эликсир здоровья и свиток руны вампира (Vampire). Выходите на восток до конца, на север, 1 - на запад, 1 - на север, на запад, 1 - на север, 2 - на юг, 1 - на север, 6 - на юг, 1 - на север, поворот на восток. Здесь вы должны успеть пробежать под подъемной решеткой и, взяв эликсир и кинжал разрушений, быстро вернуться на запад. Пройдите сквозь западную стену (это иллюзия) и далее - 1 кв. на запад. 1 - на север, чтобы перезарядить runecasters. Идите 1 кв. на юг, 1 - на запад, потом используйте на своей команде воздушное заклинание. На юге (прыгая с моста) возьмите супер-лечебный эликсир. Потом - на юг, на запад, на север, на восток, 1 - на юг, 1 - на восток, 1 - на юг, отметьте данное место как "возврат-2", на востоке поднимитесь по лестнице. 3 кв. - на восток, на юг и прыгайте с моста. 4 - на запад, 1 - на север, 3 - на запад, 1 - на юг, нажмите на кнопку в восточной стороне. Повернитесь к западной стене, нажмите там кнопку. 1 - на север, 1 - на запад. Нажмите кнопку для восполнения энергии и идите 1 кв. на восток, 2 - на юг, 1 - на восток. Нажмите здесь кнопку, чтобы выключить свою команду. На запад, поднимитесь по лестнице. 2 - на юг, 2 - на восток, 2 - на юг, 2 - на запад, прыгайте. 1 - на восток, поворот на север, нажмите кнопку. 1 - на восток и прочтите надпись на северной стене. На восток - через дверь, возьмите волчий ключ. На запад - через дверь, 2 - на запад, через дверь - на север. Возьмите кольцо сопротивления ядам, 2 раза на юг - через дверь. Возьмите волшебный щит, на север - через дверь (все 3 двери теперь закрыты!), 1 - на север, 2 - на запад, на север и еще 1 - вперед - через дверь. 1 - на запад,

поднимитесь по лестнице. Возвращайтесь к месту "переключатель телепортации". Опустите рычаг вниз и следуйте к месту "возврат-2". На востоке поднимитесь по лестнице, на восток, 1 - на север, на восток, на юг, прыгайте. На юг, 1 - на запад, 2 - на юг, 1 - на запад, 2 - на юг, на восток, 3 - на юг, найдите на трупах боевой молот, шлем, кольчугу и эликсир. 1 - на восток, 2 - на юг, 5 - на запад. Отметьте место как "возврат-3", на юг - через дверь, поднимитесь по лестнице. На запад, на юг, прыгайте. На восток до конца, 2 - на юг, на запад, 1 - на юг, 2 - на запад, поворот на север. Используйте Duck Rune на статуе утки. Пройдя на север через открывшийся проход, возьмите горн страха, волшебный колчан для стрел, эликсир, кольцо, свитки языковой и сферической рун, два информационных свитка. Идите на юг, на запад, на север к лестнице, поднимитесь и следуйте на запад, на юг, на восток, 1 - на юг, на восток, осторожно пройдите через решетку (но НЕ во вторую). На север, нажмите кнопку (решетка закроется), 3 - на юг, на восток, 1 - на север, 1 - на восток, 1 - на север, нажмите кнопку здесь. 1 - на юг, 1 - на запад, 1 - на юг, 3 - на запад, 2 - на север, 1 - на восток, 1 - на север, 1 - на восток, 1 - на север, 1 - на восток, на север - через дверь, 2 - на запад, 2 - на север, 1 - на восток, 2 - на север, 1 - на восток, 3 - на север, 2 - на запад, на север, на восток, откройте дверь волчьим ключом, 2 - на восток, 2 - на север, 1 - на восток, на север - к костру, возьмите ледяную стрелу и орлиный ключ. На юг, 1 - на запад, 2 - на юг, 1 - на восток, на юг, на восток, 2 - на север, на восток и возьмите ледоруб, две кольчуги, шлем карлика и информационный свиток. На запад, на юг, на запад, на север, на запад, 2 - на юг, на запад, на север - в 1-й правый поворот, на восток, на юг - к знаку. Прочитав его, пройдите 4 - на север, 2 - на запад, 1 - на север, 1 - на запад, 1 - на север, 2 - на запад, 6 - на север, на восток, 1 - на север, на восток, откройте дверь орлиным ключом, на восток, 1 - на юг, на восток, на юг, 1 - на восток, на юг (еще одна решетка), 1 - на восток. Возьмите магический ключ и руну Stoptrack. 1 - на запад, на север (через решетку), 1 - на запад, на север, на запад, 1 - на север, на запад - через дверь, 1 - на юг, на запад, 3 - на юг, на запад - сквозь иллюзорную стену - до настоящей, на юг, прыгайте. Идите к месту "возврат-2", на восток, поднимитесь по лестнице. 3 - на

юг, прыгайте. Идите к месту "возврат-2", на восток, поднимитесь по лестнице. 3 - на восток, на север, 1 - на запад. Отключите руну Featherfall (если она является активной, используйте руну Spoils Spell на всей вашей команде), прыгайте. Вы потеряете немного энергии, но зато на севере откроется дверь. Идите 2 - на север, 1 - на запад, перезарядите runecasters, 1 - на восток, 2 - на север, 1 - на восток и поднимите магический шар Сафринни. Прочитайте знаки на стенах, используя языковую руну. Возвратитесь на то место, где вы нашли магический шар, далее - поворот на запад, дайте новый шар Дрейку. Идите вперед, 1 - на север, на запад, на юг - через дверь, на запад, 3 - на юг, на запад - через стену-мираж к настоящей, на юг, прыгайте вниз (Featherfall больше не нужна, магический шар ее заменит!). Идите к точке "возврат-2", на восток, поднимитесь по лестнице. 3 - на



восток, 1 - на север, 2 - на восток, на юг, прыгайте вниз. Теперь идите к точке "возврат-3", на запад, поворот на юг, используйте шар Сафринни у Дрейка. Когда достигнете вершины, пройдите сквозь иллюзорную стену, потом 1 - на восток, 2 - на север, 1 - на запад, 6 - на север, 1 - на восток (возьмите руну древности и волшебный шлем). 1 - на запад, на север - до двери, используйте магический ключ, войдите внутрь, но НЕ входите в дальний проход. 1 - на восток - через мираж-стену, 1 - на север, 1 - на запад, снова через "иллюзию", на север - через дверь. Возьмите серебряный посох и три эликсира. Дальше 1 - на юг, 1 - на восток - через стену-иллюзию, 1 - на юг, на запад - сквозь "иллюзию", поворот на север, войдите в коридор, ведущий к Дворцу теней. Осталось всего два уровня! Несколько слов об этом Дворце теней: он поделен на восточную и западную части. Создания в западной половине дворца настоящие, тогда как в восточной части все чудовища представляют собой только тене-



вую проекцию их оригиналов. Идите все время до северной стены, стены закроются позади вас. Сделайте один шаг на восток, и вы получите предупреждение от Теры. Еще один шаг на восток, поворот на север и идите через иллюзию стены. Берите 4 эликсира здоровья и следуйте 1 - на юг, 4 - на запад, поворот на север и снова идите сквозь иллюзию за еще одной партией эликсиров. Вооружите как можно больше ваших воинов кинжалами разрушения. 1 шаг на юг, 2 - на запад, 1 - на юг, позади закроется стена и вылетит куча черепов. Если хотите, можете их убить, но, если вы увлечетесь, их налетит столько, что вряд ли будет возможно выйти живым. Используйте магию на длинные расстояния и кинжалы разрушений (или волшебный боевой топор) для ближнего боя. Идите 2 - на юг, 1 - на восток, посмотрите

сле его присоединения следуйте на запад и в правый поворот. 2 - на север, 1 - на восток, нажмите на кнопку и идите на восток, 3 - на юг. Повернитесь к зеркалу тьмы и расстреляйте его (если вы задержитесь, оно начинает метать огненные шары). Возьмите частичку этого зеркала и идите 3 - на север, 4 - на запад, найдите кнопку и нажмите ее, далее на запад, 1 - на север, на запад, и на юг - к скелетам. Как только один из них взорвется, возьмите его меч, шлем или череп, т. к. он может собраться и атаковать вновь. Повоюйте так с несколькими, 1 раз шагните на запад, на юг и в 1-й левый поворот. 1 шаг (и только ОДИН) на восток. Вахука появится снова и на этот раз присоединится к вам. 1 - на запад, на юг - через дверь, 3 - на восток, 1 - на север. Откройте сундук и возьмите эликсир и суперэликсир. Опять на восток, 2 - на юг, на запад - через дверь, убейте всех скелетов (используя тот же прием, что и

раньше), на запад, всегда проходя через 2-ю дверь, на юг - к сундуку, в нем возьмите 2 эликсира и противоядие. Приготовьте оружие, идите 2 - на восток (через иллюзию). Вы будете атакованы кучей летающих черепов, убейте их, идите 7 - на восток, поворот на юг и сквозь иллюзию. Поднимите предмет с пола, это часть оружия тьмы. Идите 2 - на север, 1 - на восток, 1 - на юг, 1 - на восток. Приготовьтесь к битве и проходите через зеркало тьмы. Вы встретитесь с черепами тьмы, после их уничтожения идите 2 - на восток, через иллюзию. 1 - на юг. Перед следующим движением решите, какой боевой способностью вы владеете лучше всего. Затем положите часть оружия тьмы на пьедестал - его верхушка начнет изменять форму - от оружия к оружию: меч, молот, кинжал, топор, копье... Когда появится лучшее для вас, хватайте его! Теперь вы обладатель самого мощного оружия в игре. Идите 1 - на север, 2 - на запад, пройдите сквозь зеркало, 1 - на запад, 1 - на север, на запад все время и сквозь иллюзию, 1 - на север, на восток - через дверь, еще раз на восток - через дверь, на юг - через дверь, убейте двух скелетов. На юг, 1 - на запад, 1 - на юг, на запад - через дверь, на

запад - через 2-ю дверь, 2 - на север (опасайтесь летающих черепов), 1 - на запад, на север - через 1-ю, 2-ю и 3-ю двери, убейте черепа, на север (на востоке возьмите эликсиры из сундука), на север - через дверь. На восток, 2 - на север, на восток - через две двери, уничтожьте маленькие скелеты, через дверь и до конца. Вы возвратились к началу путешествия, отметьте это место крестом. На юг, 1 - на восток, 4 - на юг, 1 - на запад, 2 - на север - через иллюзию, 2 - на запад - тоже через иллюзию, 2 - на юг. Вы телепортировались. Убейте скелета и коснитесь зеленой штуки на стене, она восполнит энергию вам и всей команде. На север - через проход, теперь идите на север - к месту, помеченному крестом. На юг, 1 - на восток, 4 - на юг, на восток - через зеркало. На север, 1 - на восток, 2 - на север, 3 - на запад, на юг, 1 - на восток, 2 - на юг, 2 - на запад, 2 - на юг, 3 - на запад, 1 - на север, на запад, 8 - на юг, 1 - на запад, на юг и в левый поворот. Возьмите тень - оружие ГОТОВО к действию! Пробежите вниз по коридору и встретите Правителя. Только оружие тьмы может причинить ему вред. Это хороший момент для того, чтобы сохранить игру, Правитель очень силен. После его гибели идите на север, на восток, 2 - на юг. Поворачивайте на восток и проходите через зеркало, чтобы телепортироваться в другую часть дворца. Идите на юг, на восток, нажмите кнопку, 4 - на север, через открывшуюся дверь. Вы возвратились в Храм Трогги! Возьмите лечебные корни, остановитесь на площадке, где вы их нашли, на 10 секунд. Повернитесь 2-3 раза налево, затем 4 раза направо. Ваша команда будет обработана необычным составом, который восполняет вашу энергию на 3 единицы каждые 15 секунд в течение следующих 90 минут. Здорово, да? Теперь проходите обратно через зеркало, на запад, 2 - на юг, 1 - на восток. Произойдет маленькое совещание команды. Используйте часть зеркала тьмы на Дрейку, чтобы сформировалась черепная дверь. Откройте ее, поднимайтесь по лестнице...и добро пожаловать в башню Короля Теней. Идите вперед к хранилищу ворот Гарголье. Он задаст вам два вопроса: "Вы хотите войти в королевство Тьмы?" Отвечайте "Нет", нажав на красную кнопку. Затем он спросит: "Вам нужно войти в королевство Тьмы?" Отвечайте "Да", нажав на зеленую кнопку. Зарядите один runecaster руной Shield и, желательно, метательной-устроителем силы. 2 шага на север, на восток - через дверь до конца. Откройте панель. Головоломка! Вот порядок данной загадки: из 16-ти ячеек нажмите на те, которые помечены точкой.



те вокруг, найдите на стене символ Инь, возьмите его. Теперь идите 1 - на запад, 2 - на юг, 1 - на восток, 4 - на юг. Повернитесь и посмотрите на зеркало тьмы, висящее на стене. Вы можете, войдя внутрь, телепортироваться, но потеряете немного энергии. Проходите внутрь, 4 - на север (опасайтесь летающих черепов), 1 - на восток, 2 - на север, 1 - на запад, найдите символ Янь. Положите символ Инь на него, и откроются две секретные двери. Идите на запад, теперь на юг. Самое время восполнить энергию всей вашей команды, потому что, как только вы достигнете определенного квадрата, появится Король теней. Это нападение будет стоить вам где-то 60-80 единиц энергии. Теперь идите на юг - до поворота налево. Поверните направо, нажмите кнопку, и откроется коридор в другом конце прохода. Но НЕ заходите туда; идите на юг, 1 - на восток, на юг, 2 - на запад, 1 - на юг. Используйте на магическом шаре Марифа Shrink rune. Идите на юг, затем - на восток к карлику. Это Фарли! Он вернулся! По-

это часть оружия тьмы. Идите 2 - на север, 1 - на восток, 1 - на юг, 1 - на восток. Приготовьтесь к битве и проходите через зеркало тьмы. Вы встретитесь с черепами тьмы, после их уничтожения идите 2 - на восток, через иллюзию. 1 - на юг. Перед следующим движением решите, какой боевой способностью вы владеете лучше всего. Затем положите часть оружия тьмы на пьедестал - его

		Колонка			
		1	2	3	4
Ряд	1	•	•		
	2				•
	3	•			
	4			•	•

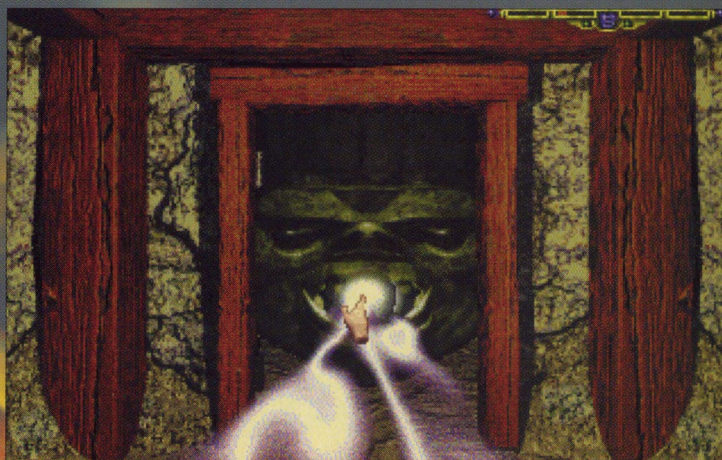
верхушка начнет изменять форму - от оружия к оружию: меч, молот, кинжал, топор, копье... Когда появится лучшее для вас, хватайте его! Теперь вы обладатель самого мощного оружия в игре. Идите 1 - на север, 2 - на запад, пройдите сквозь зеркало, 1 - на запад, 1 - на север, на запад все время и сквозь иллюзию, 1 - на север, на восток - через дверь, еще раз на восток - через дверь, на юг - через дверь, убейте двух скелетов. На юг, 1 - на запад, 1 - на юг, на запад - через дверь, на



Теперь идите 4 на запад, 2 - на север, на запад - через дверь. Уничтожьте их летающие колючки колючим оружием, но будьте осторожны: они взрываются (придется отпрыгивать!). На запад, на север, на восток, на север, 1 - на север (сквозь иллюзию), 1 - на восток, на север - сквозь иллюзию - до настоящей стены. Поворачивайте на восток и идите к подъемной решетке. На северной стене есть кнопка, нажмите ее, и решетка откроется. 1 шаг на восток, убейте летающие колючки. Обратно - на запад, где-то здесь поджидает в засаде гигантская невидимая (!) колючка. Поверните назад и маршируйте на запад - к засаде. Она начнет двигаться за вами. Быстро бегите от нее до тех пор, пока вы не достигнете первого квадрата после подъемной решетки. Поверните направо и пройдите 3 кв. назад. Подождите, пока колючка залетит в комнату, и когда она будет на том месте, где раньше стояли вы, быстро повернитесь направо или налево дважды (теперь вы стоите лицом на юг). Колючка тоже станет крутиться вместе с вами. Быстро - 3 шага обратно, поворот налево, 1 шаг назад, поворот налево и бейте скорее по кнопке! Решетка закроется, и, если вы все сделали достаточно быстро, то колючка будет поймана. Отлично! Теперь на запад - вниз по коридору, 1 - на юг, 1 - на запад - сквозь иллюзию. Поднимите серебряную штуку, лежащую на земле, на восток - через стену - до конца, 1 - на север, 5 - на восток, 5 - на юг (сквозь иллюзию), 1 - на запад, 1 - на юг (иллюзия), 2 - на юг, на запад, 2 - на юг, 6 - на восток (через дверь), 2 - на юг, 2 - на запад - через дверь. Убейте череп и идите до двери на западе. Откройте ее, идите на второй этаж башни. Используйте руну Shield (с утроителем силы и шаровой рунной). Вооружитесь режущим оружием и идите 2 - на восток, 1 - на юг и вниз по коридору на восток. Используйте руну Shield на огненном элементе. Заходите во 2-й левый поворот (там, где появился элементал). 6 - на север, 2 - на восток, убейте элементала, на восток, 1 - на юг - до телепортации. Не обращайте внимания на свиток, лежащий на земле, это шутка дизайнеров игры. Идите 1 - на север, на восток (убейте элементала). Когда достигнете стены, сделайте 1 шаг на север. Зарядите здесь руну Circle. Подождите, пока в стену не врежется энергетическая стрела. Потом быстро бегите на другую сторону. Следуйте 2 - на восток, 1 - на юг. Опять подождите, пока подлетит (но не ударится) стрела, и быстро бегите 1 - на юг, 2 - на восток, 1 - на юг. Возь-

мите серебряный серп и, чтобы не подвергаться опасности, используйте руну возврата (Return) и перенеситесь сразу немного южнее энергострел. Когда достигнете указанной точки, следуйте 1 - на юг, на восток, 1 - на юг - через телепортатор. Идите 1 - на север, на запад, на юг, на восток, 1 - на север, 1 - на восток, 1 - на север, 1 - на восток, на север - к необычной штуке на стене. Ступайте в стену для телепортации (понадобится та серебряная штука, которую вы недавно нашли). Идите 2 - на запад, на север (уничтожьте элементалов рунной Shield!), 1 - на восток, 1 - на север, 1 - на восток, 1 - на север, на восток, на юг, 1 - на запад, на юг - через дверь, 1 - на запад и возьмите серебряный крест, 1 - на восток, на север - через дверь, 1 - на восток, 4 - на север, на запад - через дверь, телепортируйтесь опять. Следуйте на восток - через дверь, убейте элементалов, потом - на восток, на юг, 1 - на запад. Повернитесь и заходите в южную стену, телепортируясь на третий этаж башни Короля теней. Снова приведите в боевую готовность руну Shield, идите 1 - на юг, на запад, 2 - на север, поворот на восток, убейте элементалов, на север. Поднимите серебряный круг. Опять на восток, 3 - на юг, 3 - на восток, на север, 1 - на запад. Добро пожаловать в ад. Идите 2 - на север, и далее отступите 1 кв. назад - в комнате четыре элементала, они нападут на вас со всех сторон. Расправьтесь с ними и идите на север, на запад, 2 - на север, 2 - на восток. Становитесь на мигающие штучки и заходите на высший этаж башни Короля теней. Идите на восток, на юг, 1 - на запад, 1 - на юг, 1 - на запад, 1 - на север - через дверь, 1 - на север, 1 - на восток, 2 - на север, 1 - на запад. Энигма выскажет свои предположения о назначении данной комнаты. Сделайте еще 1 шаг вперед (на запад). Увидите четыре врытых столба (один из них впереди вас), расположенных по центру площадки. Если вы вступите в этот центр, появится Король теней и отправит вас прямоком в ад, так что НЕ делайте этого! Положите одну из ваших серебряных вещей на столб впереди вас. Он поднимется из пола. Теперь идите 2 - на восток, 2 - на юг, 1 - на запад, 1 - на юг, 2 - на запад, 2 - на север. Положите

второй серебряный предмет на столб, стоящий впереди. Идите 2 - на юг, 2 - на запад, 1 - на север, 1 - на запад, 2 - на север, 2 - на восток. Положите третий предмет на столб. Теперь идите 2 - на запад, 3 - на север, 3 - на восток - через дверь. Сохраните игру! Пройдите 2 шага на юг. Пройдите еще один шаг на юг к центру площадки. Появится Король теней с магическими шарами Кор-Соггот и Теры. Он предложит вам забрать два недостающие шара. Так и сделайте. Он попробует насладиться на вас заклинаниями, но ничего не выйдет. Затем он попросит вас отдать ему свои магические шары. Сделайте один шаг назад, немедленно открывайте свои предметы, хватайте последний серебряный предмет и кладите его на последний зарытый столб впереди вас. Он поднимется из пола, и Король теней будет пленен! Вы можете взять его магический шар. Идите на юг к мерцающим серебряным



иконкам на стене. Проходите через стену, все ваши друзья исчезнут, и вы останетесь в одиночестве в храме Теры. Заметили столбы? Один из них пылает. Это последняя головоломка. Положите магические шары в особую последовательности. Эти шары символизируют планеты солнечной системы. Для тех, кто не помнит астрономию, здесь есть план. Кладите последовательно каждый шар на пылающий столб. После того, как вы положите один, запылает другой столб, показывая, куда нужно поставить следующий шар. Вот правильный порядок шаров: Гелион (Mercury), Акилла (Venus), Тера (Earth), Азраэль (Mars), Мариф (Jupiter), Афри (Saturn), Сафринни (Uranus). И, последние, две самые удаленные от солнца планеты - Йот-Соггот (Neptune) и Кор-Соггот (Pluton). После того, как все девять будут поставлены на свои места, игра вступит в завершающую стадию, и вы победите. "Эй, приятель, пора просыпаться, игра-то уже кончилась"...

PRO



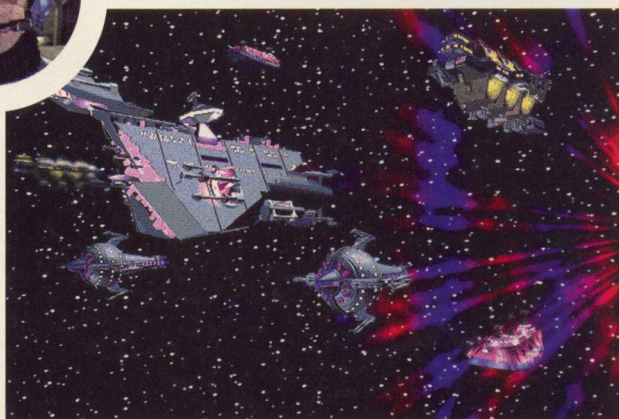
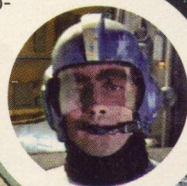
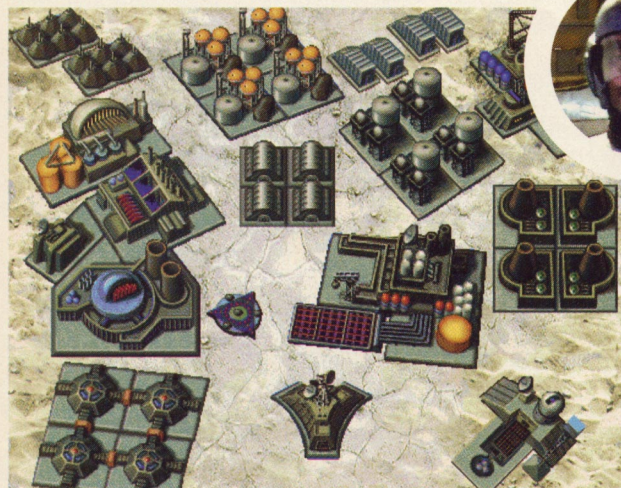
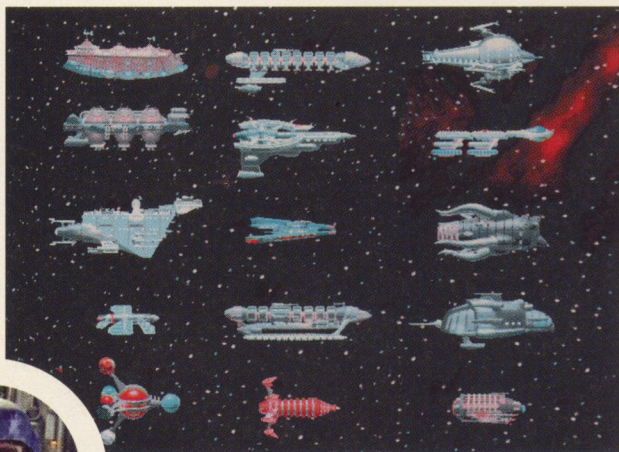
По заявлению Accolade, Starcon 3 должен выйти летом, тогда как демо-версия появится "скоро". Однако из процесса разработки игры о судьбе тайны не делалось, поэтому нетерпеливым поклонителям Starcon и Starcon 2 все новости, относящиеся к следующей серии, становились известными очень быстро. Итак, после победы Альянса во второй части Starcon, образовался новый союз (в который вошли и бывшие "плохие" Ur-Quan-ы). Расы, вступившие в Лигу (название нового объединения), обязались не поработать друг друга, не вести войну просто ради войны и т. п. Но вот над всей галактикой нависла серьезная опасность: получил развитие процесс, при котором галактика исчезает так же, как и появилась - в никуда. Только древняя раса Precursor, покинувшая галактику сотни тысяч лет назад, может повернуть вспять этот процесс. И вот вы вновь на капитанском мостике боевого корабля, на этот раз в другом месте; с вами некоторые из союзников (часть осталась в прежней галактике, чтобы поддерживать мир и спокойствие). Более 1000 планет находятся в вашем полном распоряжении. Но осторожно! Эта галактика обитаема: вряд ли объединенные войска иногалактян с легкостью поймут и примут ваши цели. Сюжет улучшился во всех отношениях. Кроме того, что он стал еще интереснее и запутаннее, самые важные моменты игры теперь иллюстрируются анимационными фрагментами. Вы встретитесь с новыми расами. Некоторые из бывших союзников станут врагами и наоборот. Игра сделана с учетом изменений, произошедших за четыре года в мире компьютер-

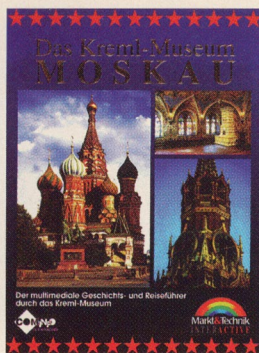
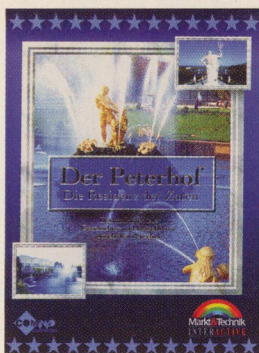
ных технологий. Все будет выглядеть гораздо более трехмерно, чем в Starcon 2, где преобладает вид сверху. Новый виток сделан и в технологии развития планет. В меню появился так же пункт Colonization. Это добавляет еще и стратегические элементы к игре. Но нельзя выбирать, где построить то или иное здание, можно только контролировать, что будет производить колония. При переговорах с представителями инопланетных цивилизаций на дисплее возникнет "лицо" собеседника. Эти "лица" созданы при помощи ведущих мастеров Голливуда. Улучшен melee mode (т. е. отдельная программа, в которой присутствует только аркадный момент Starcon-a. Вы можете выбрать корабль и сражаться против компьютера или другого игрока.). Теперь этот раздел называется Hyper Melee. Как вы уже поняли, добавлена возможность игры по сети или модему. Наряду с большинством старых, вы сможете испытать в бою совершенно новые космические корабли. На многих планетах вы найдете различные предметы, оставленные Precursor-ами, с их помощью вы сможете улучшить возможности своих кораблей и разгадать тайну спасения родной галактики, а также другие многочисленные загадки, с которыми вы, без сомнения, столкнетесь по ходу игры.

Пока что Accolade - чуть ли не единственный производитель игр, которому удалось с успехом объединить в одном продукте такие разные жанры игр, как adventure, RPG и

arcade. Если стратегия так же органично впишется в эту связку, что ж, тогда это будет отличный подарок как любителям Starcon-a, так и тем, кто еще пока таковым не является.

РНО





Опыт «Коминфо»

по продвижению мультимедийных программ на внешних рынках



Так сложилось, в силу множества различных причин, что буквально до недавнего времени российский рынок CD-ROM'ов (а вернее, как раз его отсутствие) не оставлял никаких надежд разработчикам даже окупить создание мультимедийных программ, не говоря уже о том, чтобы заработать на этом какие-нибудь деньги. Поэтому вполне понятной становится первоначальная ориентация некоторых российских фирм, занимающихся разработкой мультимедиа-программ, на западного потребителя. Компания "Коминфо", собирающаяся летом этого года отметить 5-летнюю годовщину своего создания, тоже очень долго видела перспективу в продаже своих программ исключительно на внешних рынках, и поэтому ее диски, с которыми российский пользователь только начинает знакомиться, уже давно широко известны за рубежом.

Продажа программы "Московский Кремль" первоначально была организована в Оружейной палате Московского Кремля, и ее популярность среди зарубежных туристов побудила «Коминфо» задуматься о поиске возможностей продажи своих программ на внешних рынках.

Основным каналом поиска возможных партнеров стали крупнейшие международные выставки, в которых «Коминфо» регулярно принимает участие: компьютерная выставка CeBIT в Германии, Франкфуртская книжная ярмарка, мультимедийная выставка CD-ROM дисков MILIA в Каннах. Достаточно плодотворной оказалась попытка понять структуру внешних рынков мультимедиа-программ с помощью зарубежной компьютерной прессы - это прежде всего американские Multimedia World, CD-ROM Professional и британский CD-ROM Today. Кроме того, активное использование коммуникативных возможностей Internet очень помогает получить всю необходимую информацию о сегодняшнем состоянии рынка и основных его игроках, а наличие информации о программе "Московский Кремль" на WWW-странице "Window to Russia" явилось причиной мощного потока электронной почты в адрес «Коминфо» с различными предложениями сотрудничества. Также нельзя не отметить, что многие интересные коммерческие идеи поступают от посетителей Оружейной палаты, купивших диск.

Но если европейский рынок в результате стал более или менее понятен, и можно было попробовать действовать на нем самостоятельно, то в отношении других стран, и в первую очередь Японии, никаких конкретных перспектив не наблюдалось... до момента знакомства с Андреем Свириденко, президентом фирмы SPIRIT. Плодотворное сотрудничество с ней привело к заключению контракта с крупнейшей японской корпорацией NEC Interchannel на локализацию и дистрибуцию "Московского Кремля" на японском рынке. Решение работать через фирму-агента было вызвано не только тем, что сотрудничать напрямую с японскими компаниями в силу их деловых традиций и территориальной отдаленности не представлялось возможным. Как показала практика, в области продвижения дисков за рубежом консалтинговые компании, уже известные и зарекомендовавшие себя, в состоянии добиться значительно более выгодных условий контракта для разработчика, составить грамотный, с точки зрения международной юриспруденции, договор и обеспечить разработчика уверенностью его выполнения.

Опыт работы на различных зарубежных рынках позволил сформировать некоторое мнение относительно тиража, которым может быть продан продукт такого класса, как "Московский Кремль" (т. е. из разряда информационно-развлекатель-

ных). Учитывая стандартную для взаимоотношений "разработчик-издатель" схему распределения доходов, разработчик может рассчитывать получить от 10 до 30 % дохода издателя, который, в свою очередь, отдает 40-45 % дилерам.

Кроме Японии, сейчас продукты «Коминфо» изданы в Германии, Австрии и Швейцарии, где продается их немецкая версия. Партнером «Коминфо» в этих странах является крупнейшее немецкое издательство Markt&Technik. В настоящее время «Коминфо» приступает к локализации своих программ на итальянский язык.

Обычно локализация программ «Коминфо» проходит по стандартной схеме: перевод всех статей и запись дикторского текста осуществляется зарубежным партнером, а силами «Коминфо» только "собирается" проект из уже готовых информационных материалов. При этом все, что касается выбора упаковки, стиля и формы представления продукта конечному пользователю, определяется именно издателем, а не «Коминфо». Им же устанавливается розничная цена и строится маркетинговая политика по продвижению продукта на рынке.

Каковы же есть особенности собственно технологии локализации? Во-первых, необходимо наличие инструментального средства, при помощи которого была создана программа, на языке локализации, т. е. если "Московский Кремль" был разработан с использованием Microsoft Multimedia Viewer 2.0, то для локализации необходимо было найти его немецкую и японскую версии. Во-вторых, незнание языка и, в первую очередь, "непохожесть" японского на европейские языки создавало ряд дополнительных трудностей, связанных с форматированием и переносом параграфов текста. Также надо отметить, что возникла необходимость адаптивирования программы к японскому DOS и Windows.

Сейчас находятся в работе диски, ориентированные исключительно на российского покупателя: две энциклопедии - "Династия Романовых. Три века российской истории" и "Художественная энциклопедия классического зарубежного искусства", детский англо-немецко-русский словарь в картинках и первый, в своем роде, музыкальный CD-ROM «Nautilus Pompilius. Погружение».

PRO

Ольга Латыева, компания «Коминфо»



Descent II

КОДЫ



GABBAGABBAHEY
ZINGERMANS
MOTHERLODE
ALIFALAFEL
EATANGELOS
CURRYGOAT
JOSHUA AKIRA
WHAMMAZOOM
ERICA ANNE
BITTERSWEET
PIGFARMER

Для Демо-версии
Полностью исчезнуть с сохранением 1% защиты и энергии
Неуязвимость
Wowie Zowie Оружие
Аксессуары
Вернуть все оружие
Все ключи
Полный обзор карты
Сменить уровень
Bouncing Оружие
Иллюзорная стена
Используй это один раз и увидишь надпись: "Привет, Джон!"
Теперь настрой размер экрана
Используй это дважды и увидишь надпись: "Пока, Джон!"

ALMIGHTY
HONESTBOB
LPNLIZARD
FREESPACE
ALIFALAFEL
ALGROOVE
ROCKRGRL
SPANIARD

Для полной версии
Неуязвимость
Wowie Zowie Оружие
Возврат всего оружия
Сменить уровень
Аксессуары
Все ключи
Полный обзор карты
Подорвать всех роботов на минах
Используй это дважды и поджаришь Робота-Гида
Bouncing Оружие
Робот-Гид нападет на роботов
Получить дополнительного Робота-Гида
Изменить себя, чтобы войти в реактор
Иллюзорная стена
Используй это один раз и увидишь надпись: "Привет, Джон!"
Теперь настрой размер экрана
Используй это дважды и увидишь надпись: "Пока, Джон!"

DUDDABOO
GOWINGNUT
HELPVISHNU
FOPKJEW or DELSHIFTB
BITTERSWEET
PIGFARMER

GODZILLA
FRAMETIME
GABBAGABBAHEY
ZINGERMANS
MOTHERLODE
EATANGELOS
CURRYGOAT
JOSHUA AKIRA
WHAMMAZOOM
ERICA ANNE

Позволит легче уничтожить роботов, когда ты устремляешься внутрь их толпы
Рамка монитора на секунду
Полностью исчезнуть с сохранением 1% защиты и энергии
Полностью исчезнуть с сохранением 1% защиты и энергии
Полностью исчезнуть с сохранением 1% защиты и энергии
Полностью исчезнуть с сохранением 1% защиты и энергии
Полностью исчезнуть с сохранением 1% защиты и энергии
Полностью исчезнуть с сохранением 1% защиты и энергии
Полностью исчезнуть с сохранением 1% защиты и энергии
Полностью исчезнуть с сохранением 1% защиты и энергии
Параметры командной строки:
Невозможно 1024x768 и 1280x1024 разрешение

-superhires

Quake Deathmatch

F10 God Mode
F9 Непрерывный режим
(клавиши C и D двигаться вверх и вниз)
F4 Смотреть сквозь стены
9 Все оружие

Future Shock

Чтобы использовать эти коды, нажмите ALT+ \ пока играете.
Появится строка: "ENTER CODE:"

version	Напечатается version #
version(id)	Напечатается version # with some extra info
hello	Напечатается "HELLO?"
turbo	Включится turbo режим
superuzi	Вам будет дано Super UZI
garble	Позволит вам увидеть код
firepower	Все оружие
bandaid	Восстановит силу/оружие
nextmission	Пойти в другую миссию
icantsee	Обзор экрана с правого верхнего угла
whoami	Скажет, кто вы
counters	Расположит очки в левом верхнем углу

Rebel Assault II

УРОВЕНЬ

РЕЖИМ

КОДЫ



	Beginnner	Novice	Standard	Expert
2	Jabb	Ewoks	Bantha	Anakin
3	Endor	Chewie	Katana	Kenobi
4	Lachton	Dankin	Dengar	Fortuna
5	Borsk	Noghri	Pellaeon	Onmodon
6	Kroyties	Chamma	Ithull	Ommin
7	Auril	Bogga	Stenness	Ssrekkon
8	Kampl	Incom	Myrkr	Shazeen
9	Ferrier	Kothlis	Churba	Kiirium
10	Galia	Krath	Artoo	Gundark
11	Denaril	Siosk	Satal	Dianoga
12	Sadow	Adegan	Lobue	Atuarre
13	Onderon	Amanda	Denaba	Essada
14	Aleema	Ambria	Sturm	Paploo
15	Cathar	Sylvar	Crado	Nashtah
Finale	Dominus	Miraluka	Carrack	Pestage

Чтобы активизировать Force Mode:

Во время игры нажмите ALT-V, потом напечатайте LETGO.

Нажмите ESC, чтобы вернуться к игре.

Когда вы в Force Mode:

+/-	Возрастает ущерб, который можно нанести при попадании/Уменьшается ущерб
ALT-E	Экстра-жизнь
ALT-L	Бессмертие

Чтобы активизировать Yoda Mode:

Когда вы в Force Mode, нажмите ALT-V. Теперь напечатайте ISNOTRY.

While in Yoda Mode:

ALT-J	Пропустить уровень
ALT-P	Чтобы играл компьютер
ALT-M	Обзор сцен в уменьшенном варианте

Чтобы активизировать Dark Side Mode:

Пока вы в Yoda Mode, нажмите ALT-V. Затем напечатайте JOINME.

Пока вы в Dark Side Mode:

ALT-S	Супер-пилот (прошедший все уровни)
ALT-C	Снятие screen shot-ов

Witchaven 2

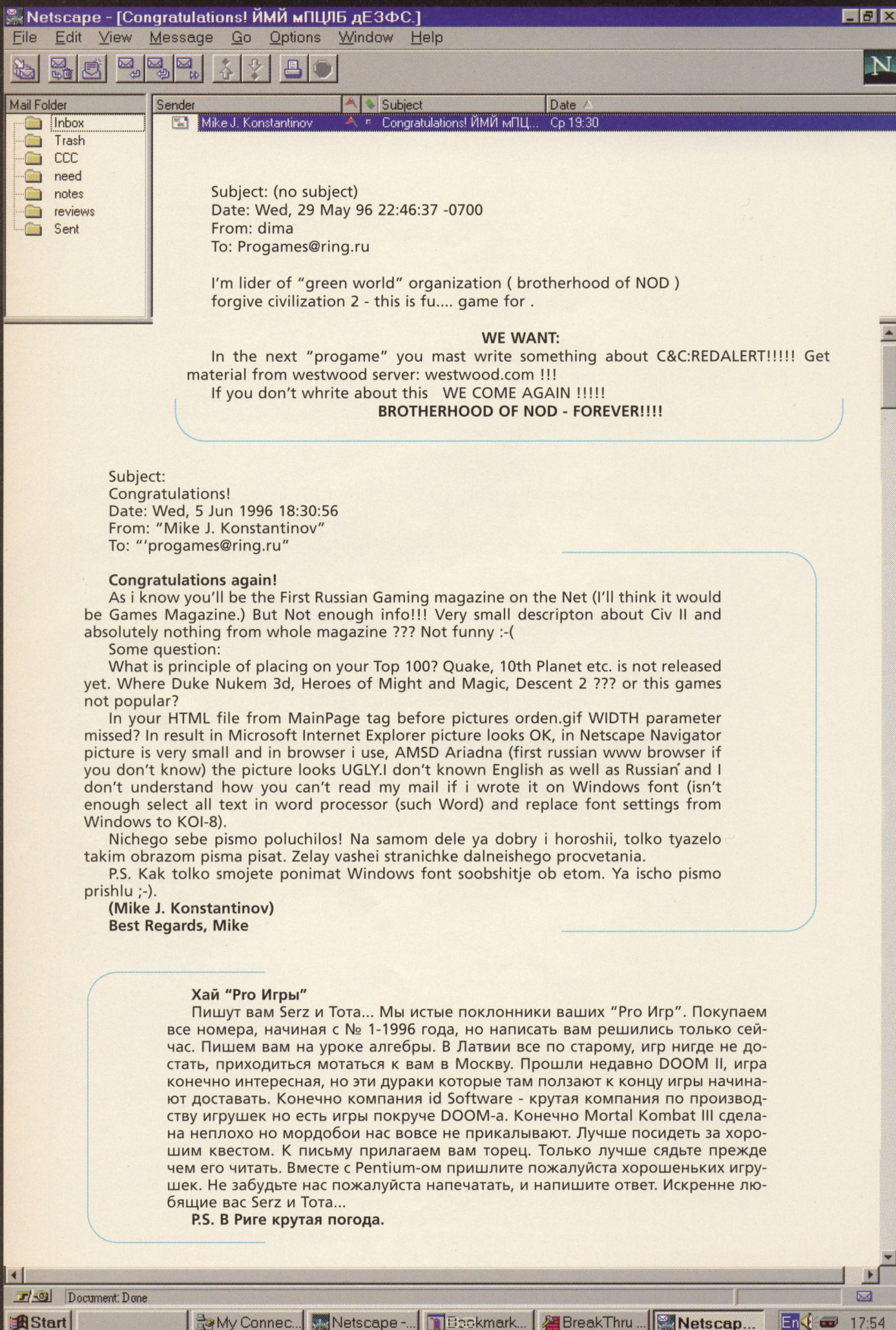
Чтобы использовать эти коды нажми выход, затем напечатай эти коды, потом возвратись.

HEALTH	Добавить здоровье до 100 пойнтов, затем добавит лекарственные пузырьки
ARMOR	Добавить оружие
STRENGTH	Добавить силы

Abuse

Если у вас нет зарядов для какого-либо оружия, кроме лазера или чего-нибудь другого, вы можете выстрелить им, нажимая на левую кнопку мыши, и одновременно держа в нажатом положении правую. Например, если у вас нет зарядов для flame-thrower, держа в нажатом положении правую кнопку, нажмите левую, и вы сможете выстрелить вашим flame-thrower. Если у вас есть только лазер, можно выстрелить flame-thrower, и это будет стоить один заряд лазера. Это работает всегда и для любого оружия.

Вы еще можете восстановить свое здоровье. Если вы сохраните игру в console, вы можете ее рестартовать, и у вас будет 100 здоровья. Это не работает в уровне сложности Extreme.



Это не магия - это реальность

<http://www.ritmpress.ru/press/progame/index.htm>



Вы можете узнать, о чем будет наш следующий номер уже сейчас!
Вы можете воспользоваться сотней нужных линков!
Вы можете бесплатно получить все solutions, опубликованные в нашем журнале!



На соседней страничке вы можете узнать топ наших экспертов, а если вам хочется поучаствовать в следующей "раздаче слонов" или просто поделиться своим мнением, то скорее заполняйте новую анкету, которую мы предлагаем вашему вниманию. Ведь именно вы, ваше мнение может оказаться решающим при определении популярности той или иной игры. Теперь мы также будем публиковать рейтинг популярности российских игр. В начале этого номера журнала (на страницах 12-13) вы можете узнать об официальных наградах "Аниграфа'96" лучшим играм российских разработчиков. Мы решили, что вам это будет интересно, ведь порой в ваших анкетах упоминаются российские игрушки, просто ни одна из них пока не набрала достаточного количества голосов, чтобы войти в топ 20. Итак, перед вами новая анкета, состоящая из двух частей: топ 10 и топ 5 (игры, изданные в России). Смело посылайте ваши письма, не забывая указать свой обратный адрес и полные названия игр и фирм-издателей.

Наш адрес:
Россия, Москва, 129223, пр.Мира, ВВЦ, а/я 41, журнал
"Про Игры"

10 новых игр, которые вы считаете шедеврами
и несомненно провели с ними много часов:

Название	Разработчик
1...../.....	
2...../.....	
3...../.....	
4...../.....	
5...../.....	
6...../.....	
7...../.....	
8...../.....	
9...../.....	
10...../.....	

Несколько скромных вопросов напоследок:

Ваш компьютер дома.....
на работе.....
есть ли у вас модем.....
ваш возраст.....
кем вы работаете (если вы работаете).....

Пять самых любимых и душевных российских игрушек:

Название	Разработчик
1...../.....	
2...../.....	
3...../.....	
4...../.....	
5...../.....	

Топ 5
Игры для Мака

- | | |
|------------------------------|--------------------------|
| 1. Phantasmagoria | Sierra |
| 2. Warcraft: Orcs and Humans | Davidson
& Associates |
| 3. Myst | Broderbund |
| 4. Marathon II | Bungie |
| 5. Havoc | Reality Bytes |

- | | |
|---------------------------------------|------------------------|
| 1. Duke Nukem 3D | Apogee/FormGen |
| 2. Civilization II | MicroProse |
| 3. Cyberia 2: "Resurrection" | Xatrix/Virgin |
| 4. Warcraft 2: Beyond the Dark Portal | Blizzard |
| 5. C&C : Covert Operations | Westwood/Virgin |
| 6. Descent II | Parallax/Interplay |
| 7. Zork Nemesis | Infocom/Activision |
| 8. A. T. F. | Origin/Electronic Arts |
| 9. Chaos Overlords | New World Computing |
| 10. D | Acclaim |

Топ 10
Игры для ПК

Вы имеете уникальную возможность подписаться на наш журнал через редакцию!



В этом случае вы будете по-
лучать журнал в конверте,
рассылка будет производиться
нами и, особенно, если вы
живете в Москве, это будет
несомненно быстрее, чем рас-
сылка через отделения связи!

**Стоимость подписки,
начиная с любого номера
первой половины 1996 года:**

ГОДОВАЯ (на 10 номеров)

100000 р.

ПОЛУГODOVAY (на 5 номеров)

50000 р.

Для этого вам просто нужно заполнить цвет-
ную отрезную карточку и вместе с копией
документа об оплате выслать по адресу:

129223, г. Москва, пр. Мира, а/я 41, PRO Игры
или отправить по факсу:
974-71-10.

Оплата подписки производится почтовым
переводом в рублях на ИНН 7713019783
АО "АНТОНЮК-Консалтинг" на р/с N 5467405
в отделении Мосбизнесбанка при ВВЦ,
МФО 201285. Иногородние подписчики до-
полнительно указывают кор. счет
474161400 РКЦ ГУ ЦБ РФ г. Москвы, МФО
201791. Документ об оплате - это либо кви-
танция почтового перевода, либо платеж-
ное поручение с отметкой банка.

Вы можете также подписаться на наш
журнал в любом отделении связи!

Вы будете получать наш журнал по поч-
те в любом уголке России!

Для этого заполните купон и оплати-
те доставку. Не забудьте указать один
из почтовых индексов (любой):

91783 по каталогу АРЗИ
72765 по каталогу ЦРПА

ФАМИЛИЯ _____
ИМЯ _____
ОТЧЕСТВО _____
ОРГАНИЗАЦИЯ _____
ДОЛЖНОСТЬ _____
АДРЕС _____
ДОСТАВКИ _____
УКАЗАННЫЙ _____
АДРЕС ЯВЛЯЕТСЯ ☐ ДОМАШНИМ ☐ РАБОЧИМ
ТЕЛ/ФАКС _____

В КАКОЙ ОБЛАСТИ ВЫ РАБОТАЕТЕ

- ☐ Наука, образование
 - ☐ Промышленность
 - ☐ Финансы, банки, страхование
 - ☐ Компьютерный бизнес
 - ☐ Силловые структуры
 - ☐ Связь
 - ☐ Системная интеграция
 - ☐ Управление
 - ☐ Транспорт
 - ☐ Строительство
 - ☐ Сфера обслуживания
 - ☐ Культура, здравоохранение
- ОТМЕТЬТЕ ТОЛЬКО ОДНУ ПОЗИЦИЮ

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ И ВЫСЛАТЬ ЖУРНАЛ PRO ИГРЫ С № 1996 НА НОМЕРОВ

ВНИМАНИЕ!

ПОДПИСКА НА 2-е ПОЛУГОДИЕ 1996 ГОДА В ЛЮБОМ ОТДЕЛЕНИИ СВЯЗИ!

Уважаемые читатели!

Оформить подписку на журнал ПРОИГРЫ очень просто. В любом отделении связи на территории бывшего СССР, где принимается подписка по каталогам АРЗИ или ЦРПА (в случае, если подписка принимается по общим каталогам, выберите любой из них), Вам необходимо только вписать Ваше имя, фамилию и адрес доставки в один из двух отпечатанных на этой странице купонов подписки, подписной индекс которого соответствует выбранному Вами каталогу, вырезать заполненный купон и оплатить подписку по цене, указанной в этом каталоге.

В течение 2-го полугодия 1996 года Вы получите 5 номеров журнала.

ПОДПИСКА ПО КАТАЛОГУ ЦРПА

ПОДПИСКА ПО КАТАЛОГУ АРЗИ

Министерство связи РФ
«Союзпечать»

АБОНЕМЕНТ

на журнал

72765

ПРОИГРЫ

Количество комплектов

на 1996 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
—	—	—	—	—	X	X	X	X	X

Куда

(почтовый индекс)

(адрес)

Кому

(фамилия, инициалы)

пв

место

литер

на журнал

72765

ПРОИГРЫ

Стои-мость

подписки пере-адресовки

рублей

Кол-во комплектов

на 1996 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
—	—	—	—	—	X	X	X	X	X

Куда

(почтовый индекс)

(адрес)

Кому

(фамилия, инициалы)

Министерство связи РФ
«Союзпечать»

АБОНЕМЕНТ

на журнал

91783

ПРОИГРЫ

Количество комплектов

на 1996 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
—	—	—	—	—	X	X	X	X	X

Куда

(почтовый индекс)

(адрес)

Кому

(фамилия, инициалы)

пв

место

литер

на журнал

91783

ПРОИГРЫ

Стои-мость

подписки пере-адресовки

рублей

Кол-во комплектов

на 1996 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
—	—	—	—	—	X	X	X	X	X

Куда

(почтовый индекс)

(адрес)

Кому

(фамилия, инициалы)

ПРОВЕРЬТЕ ПРАВИЛЬНОСТЬ ОФОРМЛЕНИЯ АБОНЕМЕНТА!

На абонементе должен быть проставлен оттиск кассовой машины.

При оформлении подписки (переадресовки) без кассовой машины на абонементе проставляется оттиск календарного штампа отделения связи. В этом случае абонемент выдается подписчику с квитанцией об оплате стоимости подписки (переадресовки).

Для оформления подписки на журнал, а также для переадресования издания бланк абонемента с доставочной карточкой заполняется подписчиком чернилами, разборчиво, без сокращений, в соответствии с условиями, изложенными в каталогах Союзпечати.

Заполнение месячных клеток при переадресовании издания, а также клетки «ПВ—МЕСТО» производится работниками предприятий связи и Союзпечати.

ПРОВЕРЬТЕ ПРАВИЛЬНОСТЬ ОФОРМЛЕНИЯ АБОНЕМЕНТА!

На абонементе должен быть проставлен оттиск кассовой машины.

При оформлении подписки (переадресовки) без кассовой машины на абонементе проставляется оттиск календарного штампа отделения связи. В этом случае абонемент выдается подписчику с квитанцией об оплате стоимости подписки (переадресовки).

Для оформления подписки на журнал, а также для переадресования издания бланк абонемента с доставочной карточкой заполняется подписчиком чернилами, разборчиво, без сокращений, в соответствии с условиями, изложенными в каталогах Союзпечати.

Заполнение месячных клеток при переадресовании издания, а также клетки «ПВ—МЕСТО» производится работниками предприятий связи и Союзпечати.